2'99€ 200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | GB COLOR

HOBBY PRESS

Nintendo® Acción

GUÍA DE COMPRAS Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance

PÓSTER GIGANTE Pokémon Colosseum Los secretos de los Pokémon Oscuros

¡¡ALUCINA CON LA MÁQUINA!!
TE CONTAMOS LOS DETALLES DE LA NUEVA NINTENDO DS

REVIEW DE GBA + GUÍA PARA GC

HARRY POTTER
Y EL PRISIONERO DE AZKABAN
¡Descubre el fenómeno del año en tu consola!

Nº 141 AGOSTO 2004

8 424094 810024 00141



¡COLECCIÓN DE ÉXITOS PARA VERANO Y OTOÑO!

POKéMON ROJO Y VERDE


SPIDER-MAN 2


CATWOMAN


HAMTARO GAMES




PORTADA

Te ayudamos a vencer a los dementores en HARRY POTTER 3

Guía con los pasos que tienes que dar para resolver el misterio de Azkaban en tu GameCube.

PÁGINA 54

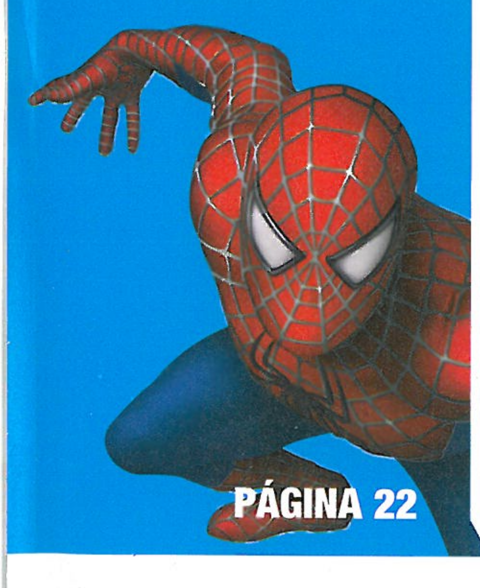


PÓSTER GIGANTE COLOSSEUM pág. 39

NOVEDAD

Activa tu sentido arácnido y ponte con la review de SPIDER-MAN 2

Es la novedad más destacada para GameCube.



PÁGINA 22

GUÍA

Nuevos trucos, pistas y consejos para arrasar en COLOSSEUM

¡¡No dejes ni un Pokémon oscuro sin purificar!! Dales caña a todos los entrenadores.



PÁGINA 60

PREVIEW

WARIO WARE, la locura llega a GameCube

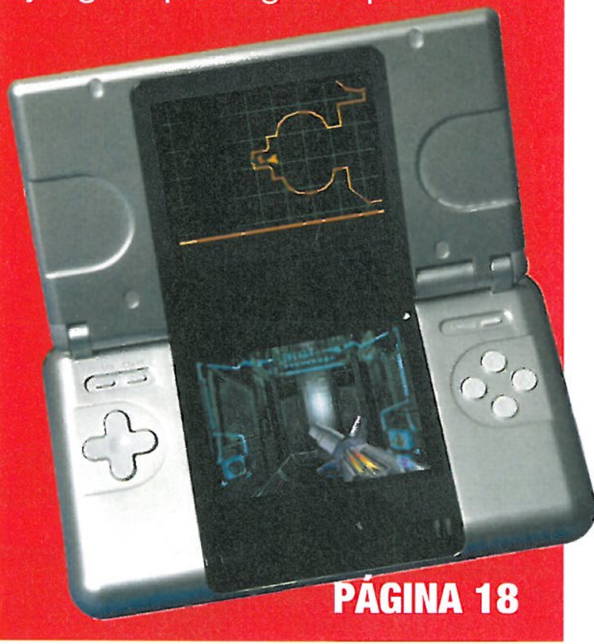
El juego de los microjuegos invadirá la consola al cubo.

PÁGINA 14

REPORTAJE

Desvelamos todos los detalles de la nueva portátil NINTENDO DS

Sabemos los primeros juegos que llegarán para ella.



PÁGINA 18

CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN















La **época dorada del rol** para GC comenzará en noviembre

LA FIEBRE "ROLERA" SE DESATA EN GAMECUBE

Todo comenzará en noviembre con la llegada de «Tales of Symphonia». Desde ese momento, la avalancha de títulos va a ser espectacular.

Si sois **fans del mejor Rol**, ¡alegraos! Está a punto de iniciarse una época dorada en vuestras GameCube. ¿Queréis pruebas? Pues ahí va la primera. Se llama **«Tales of Symphonia», y es un desarrollo de Namco** con una pinta deslumbrante. Hasta cuatro jugadores podrán combatir en tiempo real, y su sistema de lucha se anuncia como algo revolucionario. Sus **estilizados gráficos** "cel-shading" (con aspecto de cómic) terminarán de atraparos en una **aventura épica** donde las relaciones entre los diferentes personajes influirán en el argumento. Además, sus desarrolladores han hecho mucho hincapié en las combinaciones de ataque, que nos permitirán obtener **cientos de hechizos y ataques especiales diferentes.** Tampoco faltarán mini-juegos ni aventuras paralelas a la trama principal.

Pero este juego sólo supondrá el banderazo de salida a la fiebre rolera que viviremos en GC. Aunque aún no tienen fecha de llegada, pronto veremos otros juegos "revelación" en el mundo del Rol. Hablamos de **«Baten Kaitos», también de Namco, o la versión GC de «Fire Emblem»**, el fantástico juego de estrategia que acabamos de estrenar en GBA. Respecto a «Baten Kaitos», será un **RPG por turnos que jugaremos a través de cartas.** De «Fire Emblem» se esperan batallas grandiosas en escenarios 3D con un mundo por conquistar. Suena genial.

Y, para postre, un notición. No se lo digáis a nadie, pero está casi confirmado el **desarrollo de una versión para GC de «Golden Sun»**. Según hemos podido averiguar, Camelot ya se ha puesto manos a la obra. Y a nosotros ya se nos está haciendo la boca agua, claro.



Tales of Symphonia. *En este título las batallas serán en tiempo real, sin turnos ni esperas. Su sistema de combinaciones de ataque hará las delicias de cualquier jugador.*

¡POR FIN LLEGAN LOS "NES CLASSICS" A TU ADVANCE!

Hazte con los grandes clásicos de Nintendo por un precio minúsculo.

Nintendo celebra el **20 cumpleaños de su consola NES** con un lanzamiento muy especial: los" NES Classics", una línea de juegos para GBA que pone a tu alcance los **títulos más emblemáticos de la mítica consola NES.** Si no los disfrutaste en su momento, nada mejor para descubrir la esencia de los videojuegos que jugar con **«Super Mario Bros», «The Legend Of Zelda», «Ice Climber», «Pacman», »Excitebike», «Xevious», «Bomberman»** o **«Donkey Kong».** Los originales, tal cual salieron. Ahora pueden ser tuyos por 19,99 Euros cada uno.



«DUEL MASTERS» PARA GBA

¡Alucinante! El juego de cartas de moda llegará en octubre a la portátil.

Atentos a «Duel Masters», porque además de juego de cartas y serie de dibujos, en breve tendrá su cartuchito de GBA. Sí, su título será **«Duel Masters: Sempai Legends», y en él podremos vivir la historia de un joven duelista que deberá recuperar una legendaria carta.** Durante el juego combatiremos con otros duelistas en apasionantes encuentros e intercambiaremos las 180 cartas que aparecen con los personajes de la serie. La exploración y el combate serán pues sus bazas, y además incorporará un modo para **dos jugadores utilizando el cable link.**



El juego incorporará un tutorial que aclarará la mecánica de los combates.



Con las invocaciones podremos utilizar poderosas criaturas para ganar los duelos.

En «Tales of Symphonia» la gente de Sylvarant espera a que aparezca "El Elegido", un héroe que devolverá la gloria perdida a su ciudad. ¿Será este chaval que vemos aquí al lado? Tendrá que demostrarlo a lo largo de un RPG que estará marcado por su estilo de lucha y sus gráficos "cel shading".

Tales of Symphonia. De uno a cuatro aventureros podrán compartir esta aventura. En la pantalla de abajo podéis ver el estilo de "dibujo animado" que lucirá el juego.

Fire Emblem. En este simulador de guerra, cada batalla tendrá su propio objetivo, aunque todos estarán unidos por el mismo argumento que va a ser una sorpresa total.

ALUCINA CON LA NUEVA ENTREGA DE «GOLDENEYE» PARA GAMECUBE

En el nuevo «GoldenEye», 007 deja paso a un nuevo agente, que además es del "otro lado".

Los fanáticos de la **acción 3D en primera persona** están de enhorabuena. La compañía Electronic Arts está dando los últimos retoques a «GoldenEye 2», segunda parte de uno de los juegos más emblemáticos de N64. Su llegada va a suponer una **revolución dentro de los juegos de James Bond,** ya que nuestro papel no será el de 007 en una nueva aventura. Qué va, seremos un aspirante al rango 00 (agente secreto, vamos) que es rechazado en el último momento por utilizar métodos demasiado brutales. Así que el nuevo objetivo será **competir por el control de la mayor organización criminal** del mundo. El problema es que en nuestro camino a la cima del crimen nos las veremos con Auric Goldfinger, conocido villano y enemigo de Bond. Nuevos aires en el universo 007.



Sube el listón. Este título está llamado a continuar el éxito de «Goldeneye». Calidad gráfica y acción no faltarán.



«PIKMIN» VUELVE EN OCTUBRE A GAMECUBE

Manejaremos a dos astronautas, y no habrá tiempo límite esta vez.

«Pikmin 2», **segunda parte de uno de los juegos más originales** de GameCube, está a punto de ver la luz. El capitán Olimar visitará de nuevo el planeta Tierra, pero esta vez traerá a su ayudante, lo que permitirá a **dos jugadores vivir la aventura a la vez.** Tendremos también **nuevos tipos de Pikmin,** además de los ya conocidos, y combatiremos contra **más de 60 enemigos** diferentes en escenarios generados aleatoriamente. En Octubre podremos disfrutar todo esto.



Más Pikmin. *En esta segunda entrega habrá nuevos tipos de Pikmin a nuestra disposición.*

Capitán Olimar. *Este personajillo tan majo fue el protagonista del primer «Pikmin» y será, junto a su ayudante, la estrella de «Pikmin 2». La empresa para la que trabajan está en quiebra y ellos serán los encargados de buscar un legendario tesoro que los sacará de la bancarrota. Un guión original...*

LA JUNGLA NO SERÍA LO MISMO SIN UN NUEVO «TAK»

«Tak 2: The Staff of Dreams» continuará la historia del aprendiz de hechicero.

Tak va a seguir dando guerra, por si alguien todavía lo dudaba. Después de superar el millón de copias vendidas en su primera aparición en el mundo de los videojuegos, este "joven mago" ya prepara su vuelta en «Tak 2: The Staff of Dreams», una nueva aventura que le consolidará como estrella del videojuego. En esta segunda entrega Tak **seguirá formándose en las artes ocultas del "Juju" y utilizará nuevas armas y hechizos para combatir a los malos.** Esta vez podrá emplear la magia animal para poseer a las criaturas de la selva, e incluso **se convertirá en un Espíritu Animal.** En el reparto veremos de nuevo personajes de la primera parte y tipos nuevos, todos rebosantes de humor.





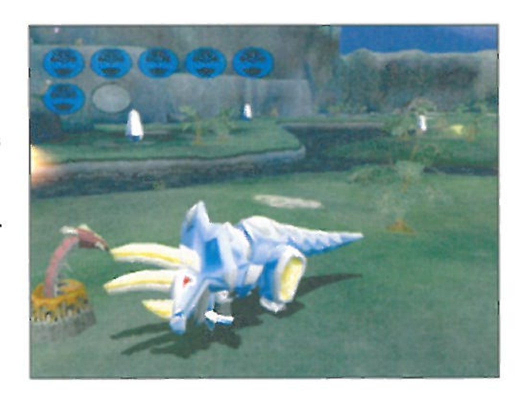
En su nueva aventura, Tak seguirá siendo el mismo, pero ni los escenarios ni la mecánica del juego será igual. El mundo será más grande, y la jugabilidad traerá nuevos retos.

LOS POWER RANGERS ATACAN CON UN NUEVO JUEGO EN GC

Los dinosaurios cobran el protagonismo en «Power Rangers Dino Thunder».

La nueva temporada de los Power Rangers tendrá también su videojuego en GameCube. Resulta que tres chavales han encontrado unas Dino Gemas que les permiten tomar el control de enormes robots en forma de dinosaurio. Toda una suerte, ya que el malvado científico Mesagog tenía pensado devolver al mundo a la época de los dinosaurios, y alguien tendrá que combatirlo...

Nos esperan **50 misiones** que se desarrollarán en **10 vastos escenarios** por los que nos **podremos mover libremente,** todos ellos sacados directamente de la serie de televisión. Podremos controlar hasta **18 robots enormes** (también conocidos como Zords), sacados de esta última entrega de la serie y de anteriores temporadas. Así que ya sabes, si te van los Power Rangers y sus titánicas batallas entre robots, no le quites ojo a este título.





Las batallas nos permitirán cambiar de Zord (robot, para los amigos) en determinados momentos.

NINTENDATA

12.000
Es el número de kilómetros que recorrerá la caravana Moviplaya este verano. Camiones y camiones moviéndose por toda España, de playa en playa, con las Nintendo a cuestas.

1.450.000 Game Boy Advance SP se han vendido en Japón desde enero pasado.

370.000 «Pikmin 2» se llevan vendidos en Japón desde su lanzamiento en mayo.

50 números cumple la Revista Pokémon con su próximo ejemplar. ¡A celebrarlo!

2.940¥ se pagaban por cada acción de NAMCO en la bolsa japonesa el 5 de julio.



SONIC ADVANCE 3™
¡Disfrútalo en tu Game Boy Advance!
FECHA DE LANZAMIENTO:
28 DE JUNIO 2004
GAME BOY ADVANCE
Publicado por SEGA, distribuido por THQ
SEGA®
www.sega-europe.com
SONIC TEAM
THQ®
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
3+
www.pegi.info
SEGA and Sonic Advance are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. ORIGINAL GAME © SEGA © SONICTEAM/SEGA, 2004. All Rights Reserved. www.sega-europe.com. Published by Sega Europe. Exclusively distributed by THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, copyrights and/or logos are property of their respective owners.

¡QUEREMOS MÁS TONY HAWK!

El rey del skate vuelve más movimientos, nuevos controles y muchas sorpresas.

El juego de skateboard más laureado vuelve a GameCube con **«T.H.U.G. 2: World Destruction Tour»**. Si en la anterior entrega luchamos por convertirnos en una de estas estrellas del skate, en ésta tendremos la oportunidad de **vivir como uno de ellos,** saliendo de gira por todo el mundo con las megaestrellas Tony Hawk y Bam Margera. ¡Menudo reparto!

En este "Tour de Destrucción Mundial" podremos unirnos al equipo de Tony o al de Bam, y **recorrer las calles de seis famosas ciudades** mientras ensayamos nuestros mejores trucos y dejamos nuestra marca en sus muros con un graffiti personalizado. Además de **nuevos controles y movimientos,** dispondremos de un **modo de juego por equipos,** e incluso habrá la posibilidad de jugar los nuevos escenarios "a la vieja usanza", es decir, con los objetivos de los otros juegos de Tony. Prepárate, porque esta nueva entrega **tiene toda la pinta de revolucionar la saga.**



Seis ciudades de todo el mundo serán tomadas por una legión de "skaters" con ganas de juerga.



Nuevos movimientos para nuevas superficies. El control incluirá hasta un modo a cámara lenta.

LLEGA «RIBBIT KING», UN GOLF LOCO, LOCO

Mazos, ranas, y golf serán las estrellas de este juego de GC.

De vez en cuando nos sorprenden propuestas como la que **Atari** nos tiene preparada para **septiembre.** Si sustituímos un palo de golf por un mazo no pasa nada, pero si sustituimos la pelota por una catapulta para ranas... la cosa cambia. Así de loco será «Ribbit King» que, a través de un argumento tan locuelo como el resto del juego, nos llevará **de planeta en planeta compitiendo en campeonatos de "frolf"** (esta peculiar versión del golf) para salvar nuestro mundo. Según sus desarrolladores, será un juego tan divertido como accesible; para todo el mundo, vamos.



En este nuevo deporte todo dependerá de nuestra maestría con el mazo y la catapulta. Que todo el mundo se quede tranquilo, la rana es coleguita.

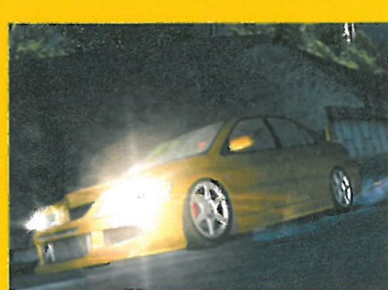
PRONTO SENTIRÁS TODA LA FUERZA DEL MEJOR TUNING

EA tiene a punto la nueva entrega de «Need for Speed Underground 2».

Para **noviembre se espera la segunda parte del juego preferido por los fans del tuning.** EA está haciendo un tremendo esfuerzo para conseguir que la **personalización del coche sea prácticamente exclusiva.** Para ello pondrá a nuestra disposición un total de **32 coches absolutamente reales y cientos de nuevas piezas originales** que harán ilimitadas las posibilidades a la hora de mejorar o "customizar" el coche. Contará con marcas de la talla de Toyota, Mitsubishi, Nissan, Ford, o Volkswagen y los aficionados al tuning sabrán reconocer al fabricante en cada pieza que compren. **El estilo de juego dará mucha mayor libertad al conductor.** Podremos recorrer **cinco escenarios interconectados** entre sí, y tendremos que buscar nosotros cada carrera.



Los escenarios irán desde los suburbios hasta el barullo del centro de la ciudad.



En esta nueva entrega de «NFSU» habrá mayor libertad al elegir cada carrera.

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO METROID ZERO MISSION **consola GBA + Metroid Zero Mission** Francisco Javier Morales Galán (Granada).
Metroid Zero Mission Adrián Sanda Rodríguez (A Coruña), Sara Buján (Alicante), Andrés Ruíz Bernabéu (Alicante), Iván Mazuelos Moreno (Almería), Dante Cappetta Vallín (Asturias), Encar Ruíz Alonso (Barcelona), Jaime Orive Ferrera (Barcelona), Borja Aguilar Punzano (Cádiz), Camil Adell Nogues (Cantabria), Carles Argemí Prat (Gerona), Haojie Zhan Xia (Girona), Markel Salinas Barandian (La Rioja), Juan Conde Bande (Lugo), Javier Serrano Pacheco (Madrid), Julián Pérez Peláez (Madrid), Gustavo Cembranos Alvarez (Madrid), Alvaro Bonilla Serrano (Madrid), Guiuseppe Martínez Avila (Madrid), Miguel Angel Muñoz Lorente (Murcia), David Novas Domínguez (Pontevedra), Alvaro Pérez Cornago (Sevilla), Franks González (Teruel), Juanma Ahedo Frías (Vizcaya), Carlos Galisteo Costa (Zaragoza). **CONCURSO SCOOBY DOO 2 (GBA)** **juego Scooby Doo 2** Enrique Calzada (Alava), Pepe Verdú Colomina (Alicante), Marcos Labrador Iglesias (Baleares), Jehu Martín Asenjo (Burgos), Violeta Martín Mareque (Cáceres), Fco. Javier Ganzo Fernández (Cantabria), Puri Villasante (Cantabria), Aitor Rodríguez Luna (Gerona), Anee Abadia Artucha (Guipúzcoa), Rubén Sánchez Zamudio (Huelva), Daniel Esco Labián (Huesca), Marcos Martínez Redondo (Madrid), David Mellado Herrero (Madrid), Cristian Murcia Díaz (Murcia), Joel González Ibáñez (Palencia), Manuel Sastre Cebrián (Segovia), Axel Costa Martín (Sta. Cruz de Tenerife), Sergio García Dorado (Toledo), Sergio Lara Canet (Valencia), Silvia Rodríguez Rodríguez (Vizcaya). **GANADORES GBA GIRL EDITION** Patricia Schmidt Rodríguez (Barcelona); Sara González Blasco, Fuenlabrada (Madrid); Pablo Díaz García, Ponferrada (León).

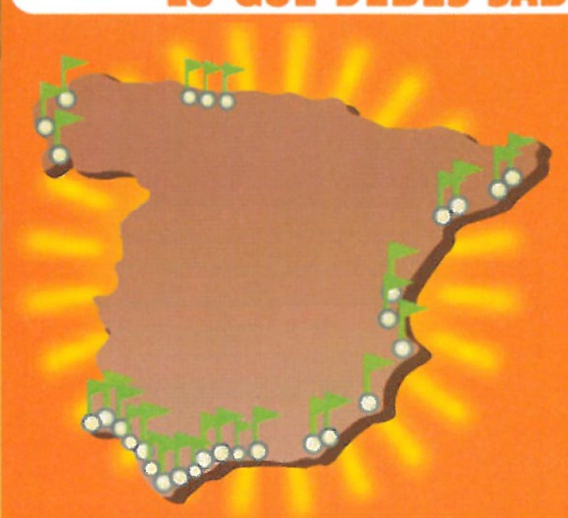
Este verano, Nintendo va a convertir las playas españolas en un gran centro de entretenimiento. ¡Liga bronce... y pásalo genial!

NINTENDO SE VA DE GIRA POR LA PLAYA

Desde el 2 de julio, Nintendo se ha ido a la playa. Ha llevado sus nuevas GBA y un montón de juegos de estreno, y te propone probarlos, disfrutar y ganar premios mientras tomas el solecito o te das un chapuzón. ¡Que buena idea!



LO QUE DEBES SABER DE "NINTENDO EN LA PLAYA 2004"



- **QUÉ ES:** "Nintendo en la playa" forma parte de la gira Moviplaya 2004, que recorrerá más de 35 playas.
- **CUÁNDO EMPEZÓ:** El 2 de julio en la playa del Pto. de Santa María (Cádiz), donde tomamos estas fotos.
- **CUÁNTAS CONSOLAS HAY:** 60 GB ADVANCE + 8 GAME CUBE; con 34 juegos diferentes.
- **CUÁNTE GENTE VISITARÁ EL SHOW:** Calculan una afluencia de más de 40.000 personas, ¡casi nada!
- **MÁS INFO:** En la bonita página de internet **www.nintendoplaya.com**

Fecha	Ciudad - playa
17 julio	Cádiz (Cádiz)
18 julio	Cádiz (Moguer-Playa del Parador)
21 julio	Galicia (A coruña-Playa de Riazor)
22-24 julio	Galicia (Sanxenxo-Playa de las Areas)
25 julio	Galicia (Vigo-Playa de Samil)
27 julio	Cantabria (Castrourdiales-Playa de Ostende)
28 julio	Cantabria (Santoña-Playa de Berria)
31 julio	Cantabria (Laredo-Playa de la Salvé)
3 agosto	Cataluña (SA de Calonge-Playa de S. Antoni)
4 agosto	Cataluña (Palamós-Playa de Palamós)
5-7 agosto	Cataluña (Salou-Playa de Levante)
8 agosto	Cataluña (Cambrils-Playa de Regueral)

Fecha	Ciudad - playa
10 agosto	Castellón (Vinaroz-Playa de Forti)
12 agosto	Valencia (Gandía-Playa de Gandía)
14-15 agosto	Alicante (Cullera-Playa de San Antonio)
17 agosto	Alicante (Pilar de la Horadada-Playa Higuerica)
¡19 agosto	Murcia (Puerto de Mazarrón-Playa de la Isla)
21-22 agosto	Almería (Playa del Zapillo (El Palmeral))
24 agosto	Málaga (Benalmádena-Playa Malapesquera)
25-28 agosto	Málaga (Estepona-Playa de la Rada)
29 agosto	Málaga (Vélez Málaga-Playa de Torre del Mar)
31 agosto	Málaga (Torremolinos-Playa de Playamar)
1 septiembre	Final Moviplaya 2004



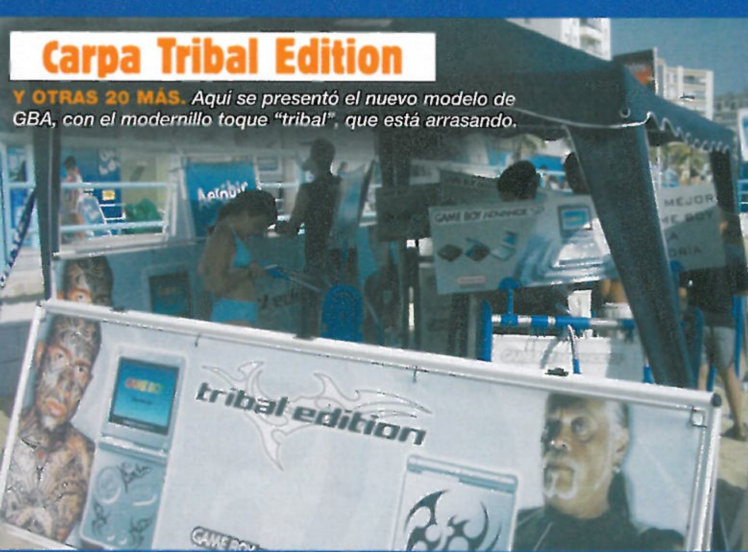
Carpa GAMECUBE

8 GAMECUBE PARA FLIPAR. *Con «Donkey Konga» y «Colosseum». Dos bombazos que todos quieren probar.*



Carpa Girls Edition

20 GBA ROSA. *Sí nada menos, y siempre a tope de niñas jugando con lo último para GBA. ¡Es la portátil de moda!*



Carpa Tribal Edition

Y OTRAS 20 MÁS. *Aquí se presentó el nuevo modelo de GBA, con el modernillo toque "tribal", que está arrasando.*

Carpa NES Classics

FLIPANDO CON LOS CLÁSICOS. *Se desplegaron 20 GBA NES Edition con los títulos que nos deslumbraron y, a juzgar por lo visto, ¡¡aún deslumbran!!*

Podrás ser el primero que juegue con «Donkey Konga», te sacarás una foto con todo el cuerpo tatuado y te pasarás el día jugando sin parar.

¡¡JUEGA CON TODOS!!

ESTO NO TE LO PUEDES PERDER

Hay **34 juegos diferentes** distribuidos entre las cuatro carpas. Y hay **68 puestos** de juego esperando a que probéis los últimos estrenos para vuestras consolas.

GAMECUBE

- Pokémon Colosseum
- Donkey Konga

GAME BOY ADVANCE

- Final Fantasy Tactics
- FIFA 2004
- Hamtaro Rompecorazones
- Yoshi´s Island
- Mario Kart
- Mario & Luigi
- Kirby´s Nightmare in Dreamland
- Pokémon Pinball
- Super Mario Advance 4
- Metroid Zero Mission
- Pokémon Rubí
- Pokémon Zafiro
- Prince of Persia
- Donkey Kong Country 2
- Spyro
- Splinter Cell
- Sword of Mana
- Top Gear Rally
- Van Helsing
- Wario Ware
- Disney Princesas
- Barbie Horse Adventure
- Los Sims Toman la calle
- Buscando a Nemo

NINTENDO CLASSICS

- Super Mario Bros
- Pac Man
- Donkey Kong
- Legend of Zelda
- Ice Climber
- Bomberman
- Xevious
- Excite Bike

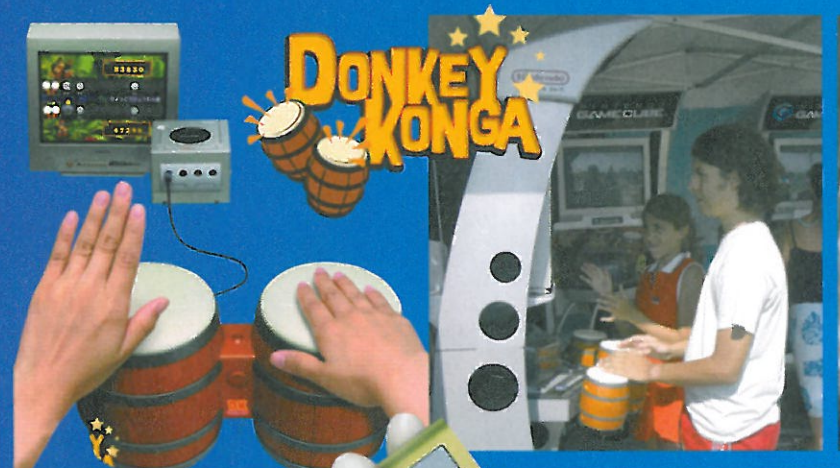


¡¡Cómo te lo vas a pasar, chaval!!

Echar una partida a KONGA, sacando el ritmo con los bongos; grabar un vídeo cantando las melodías de los NES Classics; hacerte fotos en plan modelo GIRLS Edition o TATUAJE total; y sobre todo jugar con lo último. ¿Quién da más?

¡¡Konga de estreno, tíos!!

La sensación de la playa. El nuevo DKKonga es una flipada total. **¡¡Hay que llevar el ritmo de un montón de canciones con los bongos!!** Tum, tum, tum, patum, más rápido... Y ahora una palmada. ¡Flipante! Menudos duelos en plan Mayumaná que se echaba la gente. El juego no llegará hasta **octubre,** pero si pasáis este verano por Nintendo playa podréis vacilar un buen rato.





¡¡Graba tu video Nintendo Music!!

Sí, fue lo que más revuelo despertó. A ver, resulta que **Nintendo ha convocado un concurso muy especial** para promocionar los NES Classics. **Consiste en grabar un vídeo tocando, cantando las híperconocidas melodías de estos éxitos.** La del comecocos, Mario, Zelda... Pues nada, te pasas por el stand Classics y una guapa señorita os graba un vídeo enseguida. Pero bueno, si queréis conocer mejor cómo funciona este pedazo de concurso, informaos en la página de internet **www.nintendomusic.com** Ahí podéis ver simpáticos ejemplos (con algunos vais a partiros de risa), y por supuesto las bases para participar. No os decimos más. ¡¡Hay **Ipod mini, de Apple,** para los ganadores!!



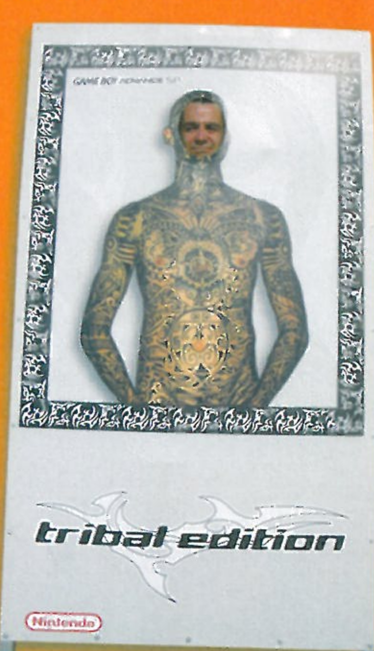


¿LOS CAÑOS? *Sí, de aquí a Operación Triunfo con la melodía de Mario, chavales.*

¡GRABANDO! *Saca tu lado artístico y ¡a cantar! Fíjate cómo se lo pasa la gente.*

Y ADEMÁS... ¡¡VACILA CON TUS AMIGOS!!

No es la mejor foto de Nico, de Nintendo, pero no vamos a negar que ha salido divertido. ¿Te molaría salir así? Pues corre a la carpa Tribal...








Nintendo
GAMING 24:7.
www.nintendo.es
WE ARE THE HAM-PIONS
1
2
3
HAMTARO
HAM-HAM
GAMES
¡QUE EMPIECEN LOS JUEGOS!
¡Participa en los Juegos de Verano de Ham-Ham! Compite en 15 grandes eventos deportivos. Gana medallas y explora la villa de los deportistas con tus nuevos amigos Hamsters.
El Deporte, nunca fue tan divertido. ¡A por el Oro!.
¡HAMTARO HAM-HAM GAMES!
Sólo para Game Boy Advance
GAME BOY ADVANCE
HAMTARO
HAM-HAM
GAMES
Nintendo
3+
GAME BOY ADVANCE SP

Más difícil todavía: ¡microjuegos a lo grande!

WARIO WARE

El antihéroe de Nintendo volverá a ponernos de los nervios con sus "tonterías de juegos" en GC.

EXCLUSIVO GAMECUBE

DATOS DEL JUEGO

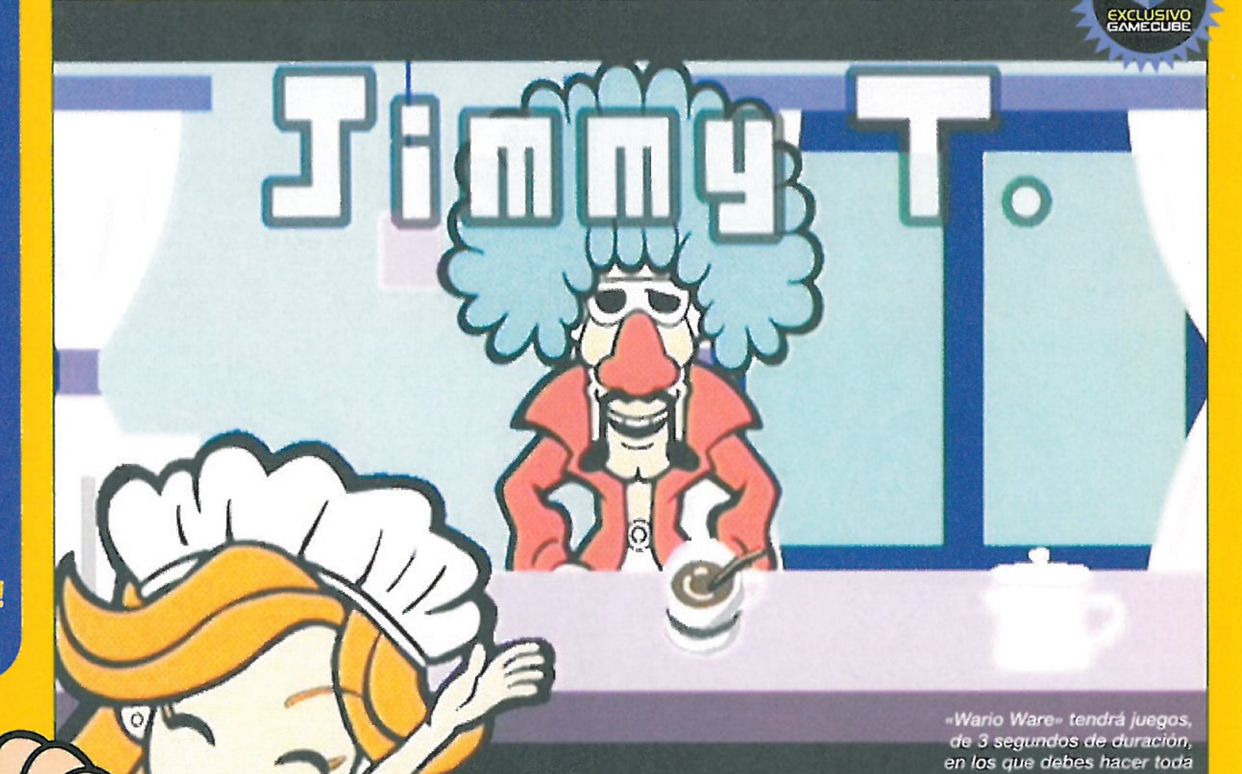
- GAMECUBE
- MINIJUEGOS
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4 (1-16 CON UN SOLO MANDO, CONSECUTIVOS)**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Parece de Advance precisamente porque muchos de los microjuegos serán los mismos de aquella versión. **Los multijugador han sido diseñados específicamente para Cube,** eso sí.
- Si ya le habías cogido el gusto a jugar en GBA, tranquilo, que **podrás usar tu portátil como mando.**

¡VIVA LA WARIO PARTY!

- Queridos "Mariopartyadictos", ¡aquí tenemos **el próximo fiestón de Cube!**



«Wario Ware» tendrá juegos de 3 segundos de duración, en los que debes hacer toda clase de tonterías con las que te divertirás un montón.

Sí, sí, "tonterías", pero bien que se quedaba uno enganchado a la versión de Advance durante horas. Claro, como los jueguecinos esos duraban tan poquito, siempre había tiempo para una partidilla más. Una original estrategia que fue **la clave del éxito para «Wario Ware»** en GBA, hace ya más de un año.

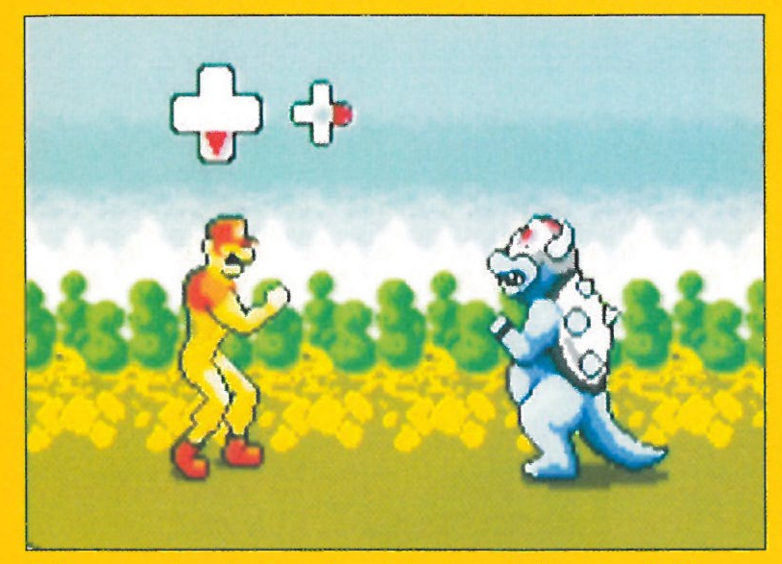
¿Y ahora qué?

¡Exacto! Esa era otra de las preguntas que rondaban la cabeza cuando estabas en plena partida con la portátil, porque... ¿eh? ¡Ah!, que "ahora qué" en Cube, vale. Como decíamos, esa pregunta te rondará la cabeza porque en este título **no sabrás qué microjuego será el próximo, entre los... ¡más de 200 disponibles!** Vamos que, lo que es la mecánica y los minijuegos para un solo jugador, serán los mismos que pudimos disfrutar en GBA. El título nos retará, con **un límite de tiempo de solo tres segundos,** a hacer cosas de lo más tonto: romper en pedazos una manzana con una sola mano, disparar a un marcianillo, recoger dos monedas en un laberinto, cortarle el pelo a un señor hasta dejarlo calvo, saltar a la comba, activar un airbag a tiempo... Claro que, siendo un juego hecho por Wario (no en vano, en Japón se llama "Made in Wario") y sabiendo cómo se las gasta el antihéroe, también podremos encontrarnos algunos microjuegos inclasificables, como zamparse un perrito caliente en dos "bocaos", taparse el tripón (de Wario) con la camiseta, meterse un dedo en las narices, sorber un moco colgante... ¡PUAJ, QUÉ "AJCO"! Este Wario...

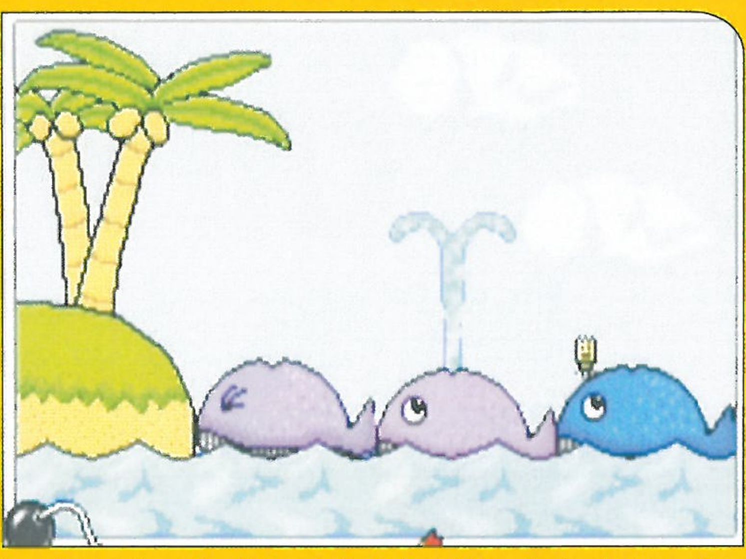
WARIO NO ES EL BUENO... ¡sino el mejor! Al menos, el mejor "malo" de Nintendo. Es tan arrollador que incluso ha conseguido publicar un juego "hecho por él". Y esa será la sensación que tendremos cuando nos partamos de risa con él.

¡Qué "guario" es!

Claro que, además de Wario, el juego incluirá **otros nueve personajes.** Mona (muy maja, ella), Orbulon (un extraterrestre bailón), el Dr. Crygor (pirado como pocos), 9-Volt (fan de lo más clásico de Nintendo) o Jimmy T. (Jimmy: ¿"Me" qué, tío?)... Em... Cualquiera de estos nueve pintas, decíamos, podremos escogerlo si participamos en los modos multijugador. (Jimmy: ¿Cuálo?, ¿que podrán jugar dos colegones juntos?) No, **podrán jugar hasta cuatro personas** a la vez, y cállate un poco. El caso es que lo que importará será el **modo multi** que escojamos, pues todos serán muy diferentes entre sí. Eso sí, tendrán como rasgo común el uso de microjuegos. Por ejemplo, el de **la pista de baile** nos dejará admirar cómo se mueve nuestro chaval (para partirse de risa) hasta que... ¡el foco se para sobre él!



Podremos encontrar microjuegos de cualquier género. Aquí, por ejemplo, debemos cascarle un combo al tortugo feísimo ese pulsando las direcciones indicadas.



Los reflejos serán casi lo más importante a la hora de hacer frente a los jueguecillos. Aquí tendremos que llevar al personaje a la isla evitando el surtidor de las ballenas.

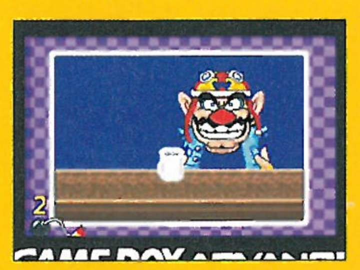


MICROJUEGOS MUCHIJUGADOR

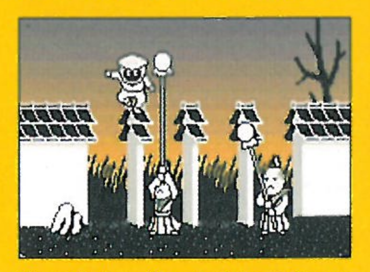
El estilo "wariolense" también invadirá los juegos multi, creados para esta versión GC. No esperéis pruebas tan curradas como las de la saga «Mario Party» porque, como vimos en la intro de GBA, Wario hizo este juego para... sacar pelas. Y punto. Por eso en los microjuegos multi todo seguirá siendo simplón (pero muy adictivo) y veréis diseños gráficos tan... tan así como el de arriba. Vamos, ni Jimmy a caballo.



Los más nintenderos encontrarán montones de guiños a los clásicos. Aquí, Wario debe esquivar a los pilotos de «Excite Bike» que van en sentido contrario (¿o será al revés?).



Wario no se liará inventando juegos: ¡tírame una jarra y si la agarro, gano!



El apartado gráfico también será cosa de Wario así que... ¡puf! Pues eso.

¿Quieres saber lo que es volverse loco jugando con los amigos? Pues «Wario Ware» te lo va a poner en bandeja con sus más de 200 alocados microjuegos y modos para armar la fiesta total.

Entonces toca jugar un microjuego. Si lo superas, bien, si no, parte del público se irá de la pista. Y si se te pira todo tu público, perdiste. ¿Otro modo? Pues el del globo también será para flipar. El personaje de un jugador elegido al azar se pone a los mandos de una GameCube y juega los microjuegos (sí, jugarás a ser un tío que juega al juego que tú juegues; paradójica redundancia). Los demás estarán haciendo cola, esperando su turno, a la vez que inflan un globo pulsando el botón a toda pastilla. Si el que está con los microjuegos supera uno, le toca al siguiente. Y aquí no gana nadie, sólo **perderá el que esté jugando cuando estalle el globo.** ¡Y otro, venga! Es el que más os va a gustar, la "visita al doctor". Consiste en leer lo que te cuente un doctor de pacotilla y hacerle caso. ¿Que qué dirá? Pues **cosas como que juegues el próximo microjuego con el ojo izquierdo guiñado,** haciendo posturitas de culturismo, mirando al de al lado, con el mando sobre la cabeza, usando los pies, contando un chiste... y luego los demás te aplaudirán si le has hecho caso. **¿Alguna vez has visto un juego más alocado?** ¡Claro que no! Así que, ve haciendo montones de tonterías de hoy en adelante, que vas a necesitar... (Jimmy: ¿Jfé pe padede epda?) No, Jimmy, no iba por ti, tú ya estás más que entrenado. Y sácate el pie de la boca. ¡Y el zapato también!

¡PARA NINTENDEROS DE PRO!

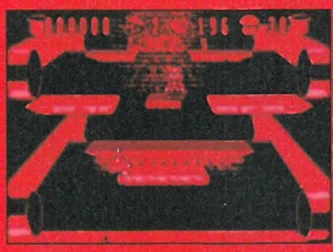
¡TODA LA HISTORIA DE NINTENDO EN UN SOLO JUEGO!
Hombre, tampoco te van a hacer un microjuego con la biografía de Miyamoto, pero sí que te vas a encontrar cosas tan alucinantes como las que ves en estas pantallas: juguetes anteriores a cualquiera de las consolas Nintendo, "maquinitas" de LCD (Game & Watch, para los nintenderos), o productos que no llegaron al mercado europeo. ¡Fíjate, si hasta se aprenden cosas y todo!



Este microjuego del pistolero es un juguete de Nintendo, vendido en...



...Japón pocos años antes de que las Game & Watch arrasaran en todo...



...el mundo. La Virtual Boy no arrasó y solo se vendió en Japón y EE.UU.

¡¡Llega una nueva estrella de la acción!!

CATWOMAN

En este juego viviréis toda la intensidad de la película en un arcade 3D que romperá moldes.

DATOS DEL JUEGO

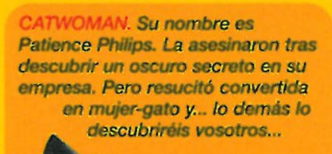
- GAMECUBE
- ACCIÓN
- AGOSTO
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo: **ELECTRONIC ARTS**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

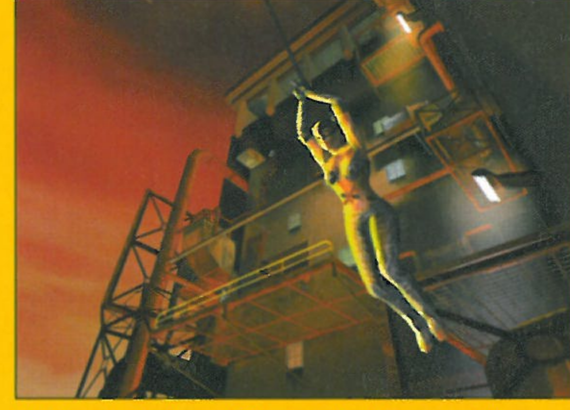
El desarrollo del personaje de Catwoman no fue nada fácil. El equipo de programación se "dejó los sesos" para conseguir un modelo que mantuviese el equilibrio entre su instinto felino y ese indiscutible aire sensual que desprende el personaje. El trabajo ha sido notable y el resultado se notará en todos los movimientos de Catwoman.

POCO CONVENCIONAL

Pues sí, porque este juego de acción estará **marcado por los innovadores métodos para combatir el crimen que usará la mujer gato.**


CATWOMAN. Su nombre es Patience Philips. La asesinaron tras descubrir un oscuro secreto en su empresa. Pero resucitó convertida en mujer-gato y... lo demás lo descubriréis vosotros...


Tendremos múltiples movimientos de combate, todos ellos con un aire felino total. Los enfrentamientos serán muy vistosos.


A la hora de desplazarse, Catwoman también marcará la diferencia. Habrá saltos imposibles, balanceos con el látigo,...


También podremos utilizar nuestro látigo para mantener a raya a los enemigos o atraerlos hacia nosotros para golpearles.


Desde el comienzo del juego la acción estará presente en espectaculares escenas como este asalto a una joyería.

Acompañando a uno de los peliculones que se estrenará este verano, «Catwoman» se colará también en nuestras consolas. De esta aventura en tercera persona podéis esperar **acción, plataformas, investigación, espectáculo y, cómo no, superpoderes.** Pero no creáis que Catwoman va a ser una heroína convencional. Basta con deciros que sus principales armas serán...

¡¡Látigos y seducción!!

Así de claro. La mujer felina se va a convertir en la preferida del público masculino por su **original manera de combatir y tratar a sus enemigos.** Supongamos que nos hemos colado en una guarida de malvados y se acercan varios tipos con malas intenciones. Cualquier superhéroe se pondría a repartir mamporros hasta tumbarlos. Ella no. Por poder, podremos tratarlos a golpes, pero también mirarles fijamente hasta que caigan asustados, zarandearlos con nuestro látigo e incluso seducirlos con unos movimientos sensuales a más no poder. No es Superman, no.

Cuando no estemos combatiendo, **recorreremos** una gran variedad de **escenarios en 3D,** todos ellos **fiel reflejo de lo que podremos ver en la película.** Pero no lo haremos andando, sino **a la manera de los gatos:** saltando de esa cornisa a aquel tejado, y de allí al edificio de enfrente. Y para no besar el suelo, lo mejor será pasar al **modo felino, que habilitará nuevos movimientos** como trepar por las paredes o pegar saltos de vértigo. Por si fuera poco, podremos utilizar su olfato para seguirle la pista a los enemigos, seremos capaces de ver en la oscuridad... cosas de gatos.



DETRÁS DE LA MÁSCARA

Al igual que en la película, la mujer que se esconde bajo la máscara de Catwoman será la espectacular actriz Halle Berry. Nuestra versión virtual mantendrá un parecido sorprendente, como podéis comprobar en este primer plano, y es que aquí no faltará de nada, ni siquiera el "glamour" de una estrella de Hollywood.



¡¡Desvelamos todos los detalles de la pequeña gran máquina de Nintendo!!

NINTENDO DS ¡Descúbrete ante ella!

La DS, o "máquina de la pantalla doble", se presentó en sociedad en el E3 de Los Ángeles, donde, tras varios minutos de aplausos, bravos y "hoorays", Satoru Iwata desentrañó los que ya han dejado de ser secretos de la próxima portátil de Nintendo.

Este ha sido el año de Nintendo en la feria E3. Arrasó en lo que a juegos se refiere; todo el mundo se quedó encantado con el nuevo «Zelda», y con «Metroid Prime 2», «Resident Evil 4», «Mario Tennis» y otros títulos exclusivos para Cube, además de las joyitas en forma de Marios, Donkeys, Zeldas y Pokémon que nos esperan en Game Boy Advance. Y también Nintendo dejó pensativas a las compañías que se dedican a la creación de hardware. De consolas, vamos. Y más concretamente a las que han intentado subirse al carro de las portátiles en los últimos tiempos. ¿Por qué? Pues, cómo no, la razón fue la presentación de la nueva Nintendo DS. Bajo este nombre (aún provisional, conste) se escondía una consola que revolucionó a los asistentes en cuanto Satoru Iwata, presidente de Nintendo, la enseñó desde el escenario y comenzó a relatar sus virtudes. Lo primero que hay que saber es... qué no es.

¿Una nueva Game Boy?

Será portátil, sí, y podremos jugar con ella en la playa, en el jardín o el autobús... pero **no será una nueva evolución de la exitosa Advance** (aunque podremos jugar con los juegos de Advance, ¡qué alegría!). **Dos pantallas, una de ellas táctil, el reconocimiento de voz, conexión sin cables...** Todas estas "rarezas" alterarán mucho la manera en que jugaremos con Nintendo DS. Lo de mirar a dos pantallas mientras jugamos ya lo hemos vivido con la conexión GameCube-Advance, pero nunca hemos podido **interactuar con las imágenes sólo tocándolas con el dedo** (o con un puntero que, por cierto, nos regalaron a todos los asistentes al stand de Nintendo en el E3). Tampoco Nintendo nos había ofrecido la posibilidad de "hablar y que pase algo" (excepto en aquel «Hey you, Pikachu!» para N64). Y mucho menos en una portátil con la que poder **jugar a una distancia de casi 10 metros con hasta 16 personas simultáneamente.** ¿Os imagináis los juegos que se podrán crear para la consola?

Las compañías sueñan

Yoichi Wada, presidente de Square; **Nick Earl,** vicepresidente de Electronic Arts; **Yuji Naka,** creador de Sonic y pez gordo de Sega... y

LOS "PUNTAZOS" DE NINTENDO DS

¡Chicos, vaya "maquinón" portátil que está diseñando Nintendo! Nos hemos quedado alucinados con sus características técnicas. Aquí las tenéis, para que vosotros también os hagáis una idea.

① **DOBLE PANTALLA** Dos pantallas LCD para jugar desde dos puntos de vista. Ambas estarán retroiluminadas.

② **PANTALLA TÁCTIL** Podremos tocar la pantalla inferior con el dedito para interactuar en menús... e incluso en un teclado virtual, y enviar mensajes de texto.

③ **MICRÓFONO INCORPORADO** Para jugar usando sólo la voz. ¡Y también podríamos hablar con amigos conectados a Internet mientras compartimos juego!

④ **CONEXIÓN SIN CABLES** Con un alcance mínimo de unos 10 metros, lo que permitirá jugar y chatear hasta a 16 usuarios.

⑤ **DOBLE RANURA** Una para tarjetas compactas de juegos DS. Y otra ¡para tus cartuchos de GBA! Esto podría utilizarse también para potenciar las funciones de la máquina: colocando un periférico en la ranura de GBA, que funcione a la vez que un juego de DS. ¡Esto sí son posibilidades!



En esta imagen de la DS se puede ver claramente la ranura de cartuchos de GBA.

también personalidades de sellos como **Konami, Atari, Capcom o Activision,** declararon estar muy interesados con las enormes posibilidades que ofrece la consola. Nada más terminar la presentación de Nintendo DS, ya aseguraban tener grandes ideas acerca de su uso en próximos juegos. Y tal es la fiebre por DS, que **ya hay más de 100 compañías de software** creando los futuros éxitos de Nintendo DS.

Nintendo es innovación

Lo de conseguir consolas con más potencia, mejores gráficos, etc., ha sido el objetivo de los diseñadores desde siempre, pero las cosas cambian. Hoy en día, **proporcionar nueva jugabilidad supone mayor desafío que crear una tecnología avanzada,** y Nintendo DS se presenta como un buen ejemplo: una máquina que usa la tecnología actual en una nueva y excitante forma, es mejor que hacer las mismas cosas de siempre en un hardware más rápido. Según Iwata, "no ignoramos la necesidad de alta tecnología, pero creemos que hay otras formas de aprovecharla. La pantalla doble o la sensitiva no son algo especialmente nuevo, pero nadie había pensado en utilizarlos. La idea es que DS ofrezca una amplia variedad de experiencias nuevas, como ocurrió con Famicom". Y Nintendo aplicará tal idea a sus productos: a Nintendo DS, y a la nueva consola "grande", llamada en clave **REVOLUTION**. Lo único que se sabe sobre ella es que se podrá conectar a la televisión o a un monitor de PC sin necesidad de hardware adicional. Pero pronto habrá más. Terminamos con otra "gorda". ¿Sabías que «Mario Party 6» se jugará sin mando! **Imaginación al poder, esto es NIntendo.**

¡¡FLIPARÁS CON ELLA!!

- **CUÁNDO SALE:** En primavera de 2005, provisionalmente. Pero llegará estas navidades a Estados Unidos y Japón.
- **QUÉ PROMETE EN TÉCNICA:** Calidad y potencia gráfica superior a Nintendo 64. Pantallas retroiluminadas. Baterías recargables. Pantalla táctil. Micrófono.
- **COMPATIBILIDAD:** Sí, con todos los juegos de GBA.
- **JUEGOS:** Más de 100 compañías desarrollando juegos exclusivos para DS.
- **COMUNICACIÓN:** Jugar y hablar a través de Internet con cualquier usuario de DS. De 2 a 16 jugadores pueden competir en multijugador con un solo cartucho.

LOS JUEGOS QUE ESTÁN A PUNTITO

Juegos en desarrollo pero que "se dejaron jugar" en la feria E3. Estos cuatro títulos mostraron a las claras parte de lo que se podrá hacer con una portátil tan potente y versátil como Nintendo DS.

¡Carreras en busca de estrellas!
SUPER MARIO 64X4

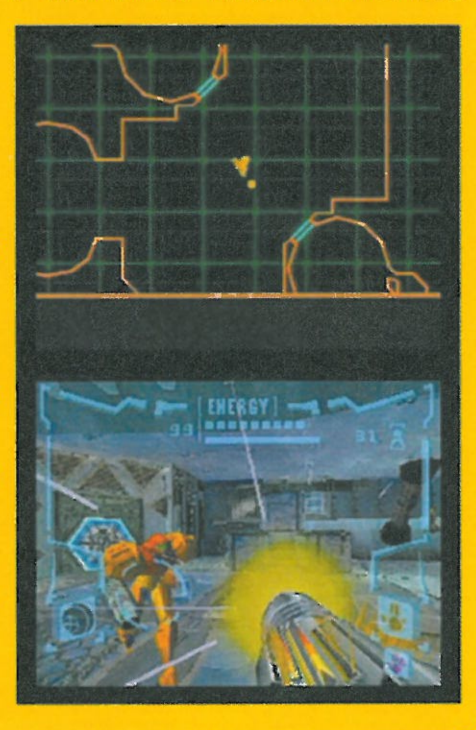


● **EL ESCENARIO Y LOS PERSONAJES** resultan muy familiares, ¿verdad? ¡Sí, son los alrededores del castillo de Peach! Así los pudimos ver en «Super Mario 64», y así es como aparecen en la pantalla superior de Nintendo DS.

● **MARIO, YOSHI, WARIO Y LUIGI** serán los personajes que eñlegir. Cada uno de los cuatro jugadores que se conecten (haciendo uso de la función Wireless) manejará a uno de ellos, y tendrá que competir con los demás por conseguir el mayor número de monedas y estrellas. Para ganar, tendrá que enterarse antes que los demás de dónde están las estrellas y monedas esas, así que, mira...

● **EL MAPA DE LA PANTALLA INFERIOR** mostrará una vista superior del castillo y sus alrededores. ¿Y las estrellas? Bueno, pulsando con el dedillo en una zona determinada podremos echar un vistazo más cercano.

¡Dispara!, ¡aunque veas triple!
METROID PRIME HUNTERS



● **UN SHOOTER EN TODA REGLA** que hará uso de unos gráficos, sonidos, diseño, arquitectura y ambiente muy parecidos a los del éxito de GameCube «Metroid Prime». ¿Y a quién dispararemos?

● **A LOS CUATRO JUGADORES** que se quieran conectar contigo. Bueno, a los tres, que tú serás uno de los cuatro personajes metidos en un traje de Samus. Cada uno llevará un color diferente, por supuesto. Suponemos que para la versión final existirá mayor variedad de personajes.

● **AL MAPA SUPERIOR**, que muestra una vista aérea del nivel en el que andes, hay que sumarle otras funciones extra que aportará jugar en una DS. Los controles de la pantalla principal se podrán activar con el dedillo o usando el puntero. Así navegaremos por las diferentes opciones de armamento y funciones del traje sin tener que pensar en cuál era botón las activaba.

Wario siempre quiso todo lo DS
WARIO WARE DS

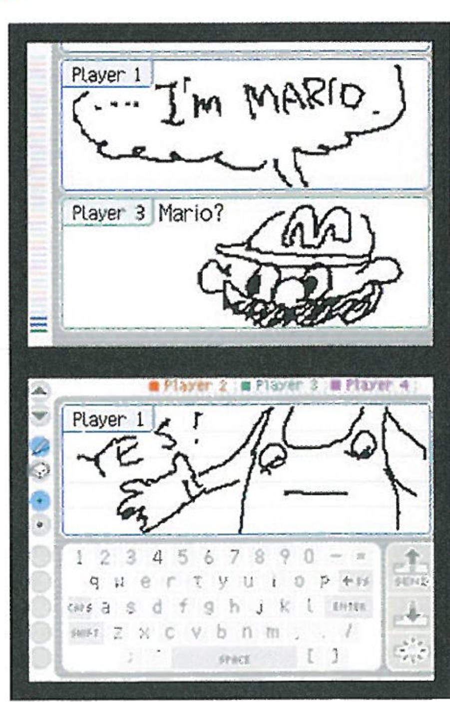


● **ARRIBA ESTARÁ WARIO**, el antihéroe de Nintendo, que tirará cajas a la pantalla de abajo. Cuando la caja se abra del golpe, aparecerá uno de esos microjuegos que tan bien conocerás, si has jugado a la versión de Advance o has leído la preview de Cube.

● **USA EL PUNTERO O TOCA CON EL DEDO** en la pantalla inferior para conseguir cumplir la tontería que haya dispuesto el "motero malo". Sí, cosas de esas: tirar una red para agarrar un pez, cortar una cuerda para tirar una jaula a un pato que anda por ahí... claro que además, tendrás que hacer cosas como frotar la pantalla inferior para que salga una figura, o hacer giros con el puntero para rescatar a un ratoncillo.

● **EL BUEN HUMOR** será el típico de la saga Wario. Si no finalizas un microjuego y te eliminan, no te enfadarás. Sobre todo porque no te dará tiempo. ¿Te has enterado?

Y si no escribes, ¿qué pintas?
PICTOCHAT



● **HASTA 16 USUARIOS** (solo dos en la demo del E3) podrán usar las funciones wireless para conectarse y mandarse mensajes instantáneamente.

● **EL TECLADO DE LA PANTALLA INFERIOR** será el que nos permita escribir cositas, claro, junto con el puntero (con el dedo no, pero solo porque pulsarías varias letras a la vez). Claro que, también podremos mandar mensajes escritos a mano y hasta con con dibujillos explicativos, si nos da la gana.

● **¡LA IMAGINACIÓN AL PODER!** Pensad cosas porque las hay bastante divertidas. Como el programa permitirá reenviar lo recibido junto con tu respuesta, podremos hacer dibujos como el que véis, que se forma con ambas pantallas. ¿Y jugar a un ahorcado? ¡También, sí, muy bien visto! ¿Y mensajes cifrados, con secretillos y tal? ¡Claro! Como que podrás dibujar y escribir todo lo que se te ocurra.

LOS DIEZ QUE SE VIERON PERO NO SE JUGARON

Vamos, que solo hubo videos de estos títulos. Aún así, ya tenemos algunas interesantes propuestas entre ellos. Aquí están los que posiblemente llegarán a España junto a la DS.

ANIMAL CROSSING DS



La vida misma hecha portátil ofrecerá, con su función táctil, diseñar nuestros propios patrones mediante un sencillo programa. También podrás conectarte y enviarlo a alguien.

MARIO KART DS



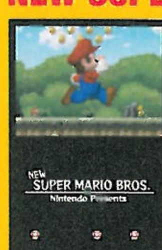
¡Huyyy! Aún no se sabe mucho, pero el circuito que se muestra está en el «Mario Kart DD!!». ¿Conectarnos 16 DS y jugar carreras salvajes con calidad de Cube? ¡Eso es lo que todos esperamos!

BOMBERMAN



El cabezón (con borla) incendiario quiere probar qué se siente tirando bombazos en dos pantallas a la vez. Sabemos que se usará el puntero para el control y que el multijugador está asegurado.

NEW SUPER MARIO B.



Este nuevo plataformas basado en el éxito de NES permitirá a Mario aumentar de tamaño a lo bestia. Aunque habrá algunos enemigos que también podrán. ¡Mario, qué grande eres!

M. S. GUNDAM SEED



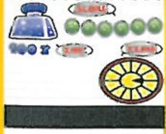
El radar de la pantalla inferior será la clave, ya que deberemos tocar a los puntos enemigos con el puntero para luego elegir un arma. Dispara y... ¡el juego se convertirá en anime puro!

PAC'N ROLL



Pac-Man volverá en 3D, en un entorno repleto de puntos zampables y fantasmones desagradables. Cuanto más rápido deslices el dedo por la pantalla inferior, más veloz rodará Pac-Man.

PAC-PIX




Tienes que dibujar a Pac-Man para que se zampe a los fantasmas. El héroe se moverá en la dirección hacia donde mire, pero podrás cambiarle el rumbo tocándolo con el puntero.

SONIC DEMO



La fase que se mostró consistía en deslizar el dedo de un lado a otro de la pantalla, para que el erizo corra cada vez más rápido. Simple, sí, pero seguro que habrá más ideas para el juego final.

YU-GI-OH! NIGHTMARE TROVADOUR



Todo la interacción con tu mazo la harás mediante el tacto (y la vista, ya) en la pantalla de abajo. Y si hay un combate entre dos criaturas verás una animación de flipar en la superior. Qué bien suena, ¿eh?

EGG MONSTER HEROES



Controlarás a un general y sus tropas y, si entras en combate, podrás tocar a tus monstruillos para elegir la manera de atacar, y apuntar, también con el tacto, la zona del malo a golpear.

EL FUTURO DE LA FUTURA NINTENDO

Hasta aquí hemos visto lo que las compañías tienen ya casi hecho, pero seguro que muchas guardan decenas de originales juegos y nuevas ideas. ¡Veamos qué más nos ofrecerá esta DS!



HOCKEY SOBRE NINTENDO DS
En la feria E3 pudimos comprobar de primera mano el funcionamiento de varias de las demos tecnológicas que pusieron a nuestra disposición. En el hockey se mide la dirección y velocidad del puntero para calcular el rebote del disco.

Además de los juegos y los vídeos de los que ya hemos hablado, en la feria E3 también se mostraron **varios programitas corriendo en DS. No eran juegos, sino pequeñas demos que mostraban las capacidades técnicas de la consola.** ¿Cómo que para qué las hacen? Pues para que todos los programadores vean lo fácil que les va a resultar **conseguir ciertos efectos gráficos o para que comprueben la rapidez del hardware a la hora de mover polígonos.**

Lo que una DS podría hacer

Crear el escenario a partir de un toque en la pantalla. Eso es lo que se veía en **"Balloon Trip"**, demo en la que el majete Baby Mario caía por el cielo y, tocando la pantalla, creabas nubes que lo mantenían en vilo. También podrías tallar objetos, como en la demo **"Carving"**, usando el puntero para marcar la zona que queramos esculpir. O modificar la cara de un personaje agarrándolo de la nariz, las orejas o de donde sea, y estirando por aquí y allá hasta que el resultado te guste, como en **"Mario's Face"**. Esto podría utilizarse perfectamente para personalizar a los protagonistas de un juego de rol, por ejemplo. La combinación del **control clásico (cruceta y botones), la pantalla táctil y el micrófono** conseguirá que los juegos de Nintendo DS sean tan originales como rompedores. ¡Nos espera un emocionante futuro con Nintendo DS!

Próximos títulos para Nintendo DS

En pocas semanas, la cantidad de títulos prometidos para la nueva portátil ha ido creciendo a todo meter. Aquí está la última hornada de "third parties".

- SPIDER-MAN 2 (ACTIVISION)
- ONE PIECE (BANDAI)
- DRAGONBALL Z (BANPRESTO)
- NEED FOR SPEED (ELECTRONIC ARTS)
- MEGA MAN BATTLE NETWORK (CAPCOM)
- VIEWTIFUL JOE (CAPCOM)
- FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES (SQUARE ENIX)
- RAYMAN (UBISOFT)
- MR. DRILLER (NAMCO)
- DRAGON QUEST MONSTERS (SQUARE ENIX)
- DINASTY WARRIORS (KOEI)
- MONSTER RANCHER (TECMO)
- SPONGEBOB SQUAREPANTS (THQ)



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: TREYARCH
- Tipo de juego: ACCIÓN CON AVENTURA
- Idioma: INGLÉS

- Tarj. de memoria: 24 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1

- Fases: 8 CAPÍTULOS
- Datos: 4 JEFES FINALES
- Extras: 300 RETOS DISTINTOS

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡¡Súbete por las paredes!!

SPIDER-MAN 2

En su nueva aventura, Spider-Man se va a enfrentar contra todos los criminales de Manhattan. ¡Qué estrés!

Este verano, Spider-Man tiene una agenda muy apretada: por si no fuera suficiente con regresar a la gran pantalla, también ha decidido protagonizar un nuevo juego de acción para GameCube. Buff, con tanto trabajo la verdad es que va a necesitar ayuda, así que ¿qué os parece calzaros las mallas del famoso lanzarredes y echarle un cable para **perseguir a Gata Negra por los tejados de Manhattan, pelear contra** supervillanos de la talla de **Misterio o el Dr. Octopus** o simplemente sacaros unas pelillas como fotógrafos para el Daily Bugle?

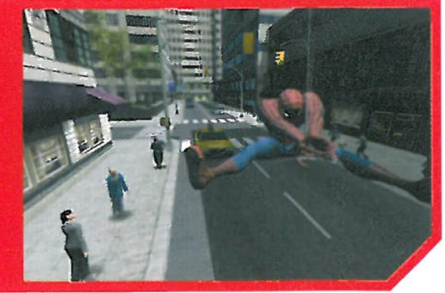
Un juego con posibilidades

Todas estas misiones son solo una muestra de los objetivos fijos que debemos cumplir en cada uno de los **8 capítulos** del juego, pero desde luego, no es lo único que nos ofrece «Spider-Man 2». Y es que, **lo mejor de esta nueva aventura es su desarrollo abierto,** ya que mientras recorremos la ciudad en telaraña, los habitantes de Manhattan nos irán lanzando **llamadas de auxilio que podemos atender (... o no)**, y que tan pronto nos llevan a usar nuestra **increíble agilidad arácnida** para rescatar a unos marineros en peligro, como nos obligan a echar mano de un **sinfín de combos distintos** para detener a unos ladrones de bancos. Eso sí, ya os avisamos de lo **difícil que es pasar de estas misiones,** porque a medida que las vamos completando **podemos desbloquear nuevos combos y habilidades...** ¡y hay un montón diferentes!

Pero no es oro todo lo que reluce y si bien **el sistema de juego resulta divertido, el apartado gráfico cojea un poco.** Vale, la ciudad es grande, no hay tiempos de carga y la sensación de balancearnos es muy realista, pero por contra, el nivel de detalle es un tanto bajo y además las animaciones de los personajes resultan un pelín bruscas. Pero bueno, si pasáis por alto este detalle, y perdonáis el hecho de que el juego no esté doblado (ni traducido) al castellano, lo que os queda es una de las mejores adaptaciones del personaje vista hasta la fecha.

BIENVENIDOS A NY

¿Os apetece disfrutar de la impresionante isla de Manhattan por todo lo alto? Pues dicho y hecho, así que pillad el mando de vuestra GameCube y preparaos para recorrer de telaraña en telaraña la impresionante ciudad: los rascacielos, Central Park, la quinta avenida, la estatua de la libertad... ¡si es que no falta nada!





Hay cientos de retos por completar: visitar los rascacielos más altos de la ciudad, encontrar los escondites de los criminales...

Las peleas son una constante en el juego, así que dominar las "técnicas de desarme con telaraña" os vendrá de maravilla.

UN JUEGO ABIERTO

«Spider-Man 2» tiene un desarrollo tan abierto que nos permite decidir qué misiones queremos cumplir y cuándo.

Algunos de los movimientos que podemos realizar son muy espectaculares, como lanzar enemigos por los aires y golpearles varias veces antes de que caigan.

HABILIDADES ARÁCNIDAS

El repertorio de movimientos de Spider-Man es muy amplio e incluye todos los golpes y ataques que hemos visto en el cine y en los cómics. Fijaos en las pantallas.



Las telarañas sirven para cruzar la ciudad, reducir a los criminales...



Hay combos por un tubo y todos son muy fáciles de realizar.





Ciertas misiones trascurren en interiores, así que... ¡cuidado con el mobiliario!



Personajes tan conocidos como Shocker o la Gata harán las delicias de los fans.



Entre las mejoras que podemos adquirir se incluye lanzar varias telarañas a la vez.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
▲ La física del personaje y la enorme ciudad son las mejores bazas.

▼ El nivel de detalle es bajo y las animaciones, mejorables.

SONIDO 80
▲ Los efectos son buenos, como el de las telarañas o el ruido del aire al ir deprisa.

▼ La música pasa desapercibida y las voces están en inglés.

JUGABILIDAD 85
▲ El sistema de juego ofrece gran libertad de acción.

▼ Cuesta acostumbrarse al control al viajar en telaraña.

DURACIÓN 87
▲ Los 8 capítulos del juego se completan con cientos de misiones alternativas.

▼ El juego resulta repetitivo y los retos y misiones secundarias pronto pierden la gracia.

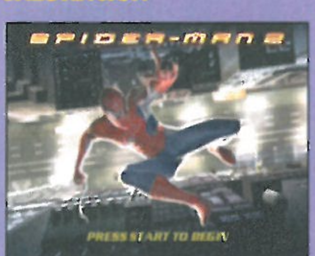
TOTAL 87



▲ **La libertad de movimientos.** El estupendo **diseño de la ciudad.**

▼ **Las misiones son muy parecidas** entre sí.

VALORACIÓN



UN BUEN "SALTO"... CUALITATIVO

Sin duda alguna, «Spider-Man 2» ha marcado una buena diferencia respecto a su anterior entrega y lo que antes era un desarrollo lineal y cerrado ahora es un sistema de juego lleno de posibilidades. Por eso, es una lástima que el resultado final se vea empañado por unos gráficos flojos y unas misiones algo repetitivas.

EL RANKING

1. Spider-Man 2
2. La Venganza de Lobezno
3. Hulk

Cada vez hay más juegos basados en personajes de cómic y todos resultan, cuanto menos, divertidos, como «La Venganza de Lobezno» que mezcla muy bien acción con infiltración.

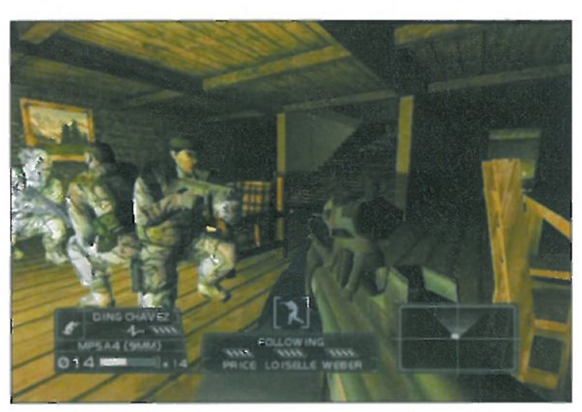
Acción para un comando de élite

RAINBOW SIX 3

Chicos, esta vez habilidad y decisión no serán suficientes. Además, en este juego tendréis que aplicar inteligencia.



Una de las claves de «Rainbow Six» es el realismo. Saber dar la orden correcta en cada momento es determinante.



La estrategia y el sigilo son importantes, pero la acción es la clave. En situaciones como ésta, olvidaos de órdenes y cautela.



Gráficamente destaca por su nitidez y realismo, con personajes bien trabajados, aunque los escenarios se ven más simplones.



El cooperativo a dobles es la bomba, sobre todo rodeando a los enemigos, que, cuando se ven acorralados, hacen rehénes.

Hasta ahora en GameCube teníamos grandísimos juegos de disparos, pero pocos que combinaran **acción con estrategia.** Pero eso se ha acabado, porque de la mano de Ubisoft nos llega ahora «Rainbow Six», la tercera entrega de la saga basada en las novelas de **Tom Clancy** (un escritor que domina como nadie las novelas de espías). A partir de ahora no bastará solo con disparar, también habrá que pensar...

A sus órdenes

Somos **Ding Chávez** y tenemos **bajo nuestro mando a tres miembros del grupo antiterrorista Rainbow Six.** Ellos no son controlables pero como si lo fueran porque tenemos a nuestra disposición un menú de rápido acceso donde podremos ordenar que hagan casi de todo. **Aprender a dirigir al comando** es clave para superar las **15 misiones** que nos esperan y que nos llevarán a desmantelar una trama con petróleo de por medio.

En el juego encontramos todos los elementos propios de los juegos de acción, con botones de disparo, recarga, cambio de arma, visión nocturna... El **nivel de realismo también está muy conseguido,** y a la hora de tomar decisiones es vital dar las órdenes correctas en el momento oportuno. El juego nos lo pone fácil, así que preocúpate también de manejar tu arma, no vaya a ser que te dejen seco a ti.

Pues eso, que aunque este tipo de juegos no se estilen mucho por aquí, ya es hora de que empiecen a llegarnos buenos ejemplos como éste. Y no sólo para un jugador, porque resulta que el **modo cooperativo a dobles de «Rainbow Six» es flipante.** Y un reto más que apetecible para todos vosotros.

AQUÍ DAS TÚ LAS ÓRDENES

APTO PARA PROFESIONALES. Si te gustan los shooters en primera persona y la estrategia, este es tu juego. Además de acción y disparos, dispondrás de un escuadrón de élite para ti solito donde las órdenes las darás tú.



Tuya será la responsabilidad de atacar o replegarse, por ejemplo.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **UBISOFT**
- Desarrollador: **RED STORM.**
- Tipo de juego: **ACCIÓN 3D**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)**
- Jugadores: **1-2**
- Tarj. de memoria: **17 BLOQUES**
- Fases: **15 MISIONES**
- Modos de juego: **2**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
Personajes y efectos correctos. Escenarios algo desangelados.

SONIDO 85
Las voces están en castellano, pero la música es normalita.

JUGABILIDAD 87
Un escuadrón bajo tu mando. Misiones poco originales.

DURACIÓN 87
15 misiones para 1-2 jugadores. Aunque no mucho, te durará.

TOTAL 

 Ser el líder del equipo. **El modo cooperativo.**

 Escenarios muy simples. **El desarrollo es algo lineal.**

VALORACIÓN

Aunque no llegue al nivel de títulos de acción como Metroid o James Bond, una muy buena opción para los que quieran añadir algo de estrategia a los disparos.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA GAMES
- Tipo de juego: RPG
- Idioma: TEXTO EN CASTELLANO

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1

- Personajes: 3
- Datos: 8 HECHIZOS
- Modos de juego: HISTORIA, MINIJUEGOS Y CONEXIÓN GC

- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Un juego para graduarse en Hogwarts

HARRY POTTER EL PRISIONERO DE AZKABAN

El nuevo juego de Potter es un entretenido RPG que nos convierte en los tres protagonistas de la película y el libro.

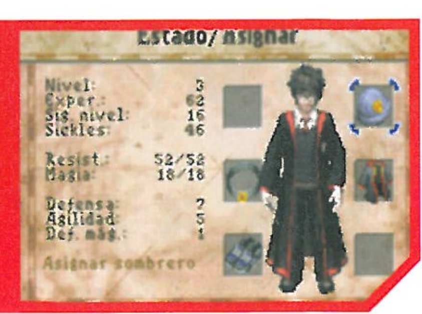
Tercer año de Harry Potter en Hogwarts. Mmm, huele a nuevos problemas. Sí, así ha sido en el libro (sin duda el mejor de todos); en la película (también la más chula de las tres)... Y así es en el juego de GBA, un **fantástico RPG por turnos** en el que vamos a vivir los momentos más emocionantes del libro y la peli: el **ataque de los dementores en el tren, la pelea en la Casa de los Gritos,** los paseos por Hogsmeade y las divertidas clases en la escuela.

Trío de ases

Esta vez Harry no se va a llevar toda la fama, pues **controlamos también a Ron y Hermione durante el juego.** ¿Cómo? Fácil: manejamos a uno y los otros dos le siguen. Como **cada mago tiene sus propios hechizos,** hay que cambiar de "prota" cuando lo necesitemos. Es decir que, si hay que cruzar un río, debemos escoger a Hermione porque es la única que puede lanzar el hechizo Glacius. Así, **la estrategia va a ser decisiva** para solucionar los enigmas del juego. Y sobre todo para salir con buen pie de los numerosos combates. **Luchas por turnos al estilo «Golden Sun»** en las que, además de ver hechizos espectaculares y unos personajes muy bien recreados, podemos **ganar nuevos conjuros, objetos, pociones y hasta algún dinerillo,** útil para mejorar el equipamiento de nuestros chavales. Además, tenemos los cromos de Magos y Brujas famosos. Tarjetas coleccionables que podemos intercambiar con otros jugadores por cable link y que ponen la guinda a **una aventura muy variada y llena de emoción.** No hace falta ser fan de Harry para disfrutar del juego, pero si encima lo eres, no tienes excusa.

¿TE GUSTA ROLEAR?

Harry estrena en GBA uno de sus libros en forma de juego de rol, y la verdad es que la fórmula convence. ¿Acaso los RPG no están llenos de magia y hechizos? Y no solo los combates por turnos, también mola subir de nivel, usar puntos de vida y magia, y hasta ir equipándonos de pies a cabeza con diferentes túnicas, sombreros...





El diálogo es clave en cualquier RPG, pero en este, con tanto misterio y con tantos hechizos que aprender, es casi obligado.

Los jefes finales os sonarán, como Crabbe y Goyle, de Slytherin, que se han empeñado en hacerle la vida imposible a Harry.

COSA DE TRES **Harry comparte protagonismo con Hermione y Ron en esta nueva aventura. Sólo si combinas sus poderes resolverás el misterio.**



Nos aguardan peligrosos lugares como el bosque prohibido, donde habrá que usar la cabeza para resolver puzzles, elegir hechizos o enfrentarnos a unas cuantas criaturas.

USANDO LOS LIBROS

Como buenos estudiantes nuestros héroes van a contar con la inestimable ayuda de los libros, como el folio bruti, y hasta harán colección de cromos de magos.

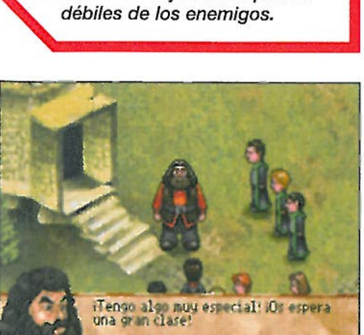


Combinar cromos significa nuevos ataques y hechizos especiales.



El folio bruti deja ver los puntos débiles de los enemigos.





Revivir clases como las de Hagrid seguro que significa acabar metidos en algún lío.



Jugaremos las escenas claves del libro, y la solución no siempre será la misma.



Y no podían faltar las pociones mágicas para recuperar vida, los antídotos...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
▲ Coloristas y bien acabados. Los protagonistas están muy bien recreados.
▼ Podían haber trabajado más los escenarios de batalla.

SONIDO 86
▲ La música transmite misterio y se ajusta al ritmo de juego.
▼ Aunque no es muy variada y no hay un solo efecto que destaque.

JUGABILIDAD 91
▲ Mola cambiar de personaje cuando queramos. Buen diseño de los combates.
▼ El desarrollo es pelín lento porque al final hay demasiadas batallas.

DURACIÓN 90
▲ Los minijuegos y los cromos intercambiables garantizan que lo jugarás mucho.
▼ En cuanto domines los combates, irás de carrerilla.

TOTAL 90

▲ Manejar a los **tres magos. La fiel adaptación** del libro.
▼ Los **efectos técnicos** no lucen. Demasiado combate.

VALORACIÓN



ROL MÁS MAGIA IGUAL A ÉXITO

Exploración, monstruos, hechizos, batallas por turnos, minijuegos... Por no decir que ningún otro juego de rol cuenta con el argumento de un best-seller mundial. Esto hace de lo nuevo de Potter un gran título que satisfará tanto a los fans del mago como a cualquier jugón... Claro que aún estás a tiempo de ser todo un fan.

EL RANKING

1. Pokémon Rubí y Zafiro
2. Golden Sun: Edad Perdida
3. Zelda: A Link to the Past

Lo malo de un podium es que solo entran tres, porque en la Advance el Rol brilla por cantidad y calidad. Aun así, la magia de Harry no es suficiente para desbancar a los tres grandes.

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: FLAGSHIP
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: TEXTO EN CASTELLANO

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-4

- Fases: 6 ÁREAS
- Transformaciones: 15
- Modos de juego: HISTORIA Y MINIJUEGOS

- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Cuatro Kirbys al ataque

KIRBY
EL LABERINTO DE LOS ESPEJOS

¡Kirby vuelve a aventurarse en Advance! Le espera un mundo de espejos y tres colegas que son su fiel reflejo.

Cuando Kirby decide salvar el mundo, es que se come a quien sea con tal de conseguirlo, ¿verdad que sí? "¡Es que no hay otro igual!", dirás. Pues sí que lo hay. Tres iguales, por lo menos, aunque de distintos colores. **Tú solo puedes controlar al rosa, al genuino, a Kirby; y los otros tres se llaman...**

Se llaman por teléfono

Imagina que, como en cualquier juego de Kirby, vas por un **escenario en 2D muy hermoso** y tal; te vas **zampando enemigos y adquiriendo sus poderes:** puñetazo por aquí, espadazo por allá, te inflas un rato... y llegas, con una miaja de energía, a un jefe final. ¿Qué harías?, ¿palmar al mínimo fallo, como ocurriría en las anteriores entregas?, ¿o **agarrar el móvil (rosa y con cuatro botones, por cierto) para que vengan tus tres colegas** y, además de traerte algo de zampa, se carguen al malo en nada? Es evidente. Pero la ayuda de los "teleamigos" no se restringe a los jefes, no. En realidad debería ser continua porque, al comenzar a jugar, aparecen **los cuatro Kirbys juntitos.** Ellos **te siguen, van consiguiendo poderes, lo arrasan todo** mientras tú te crees el líder de los X-Men... pero cuando llegas a la salida de la fase, resulta que te queda uno o ninguno. Que se han ido quedando atrás y, si sales de la fase, tendrás que usar el móvil para volver a tenerlos al lado. Pero ese anárquico comportamiento de los Kirbys tiene solución. Basta con conectar varias GBA y... **¡resolver la aventura entre cuatro personas a la vez!** (con cuatro cartuchos, eso sí). Y también hay modo multi para los minijuegos, cómo no. Una opción para piques rápidos con tanta **calidad técnica y capacidad de enganche** como la aventura principal. Te inflarás a jugar.

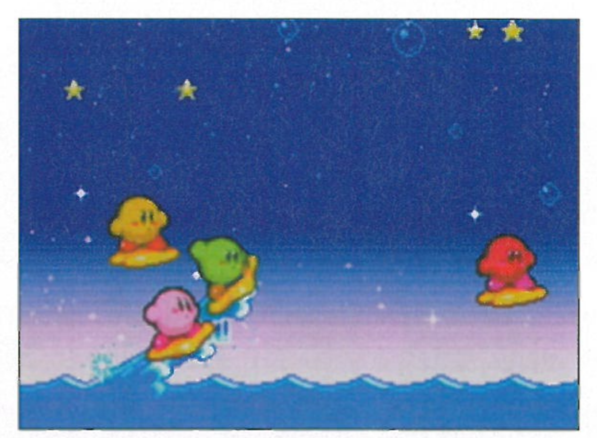
¡JEFE, TIENE USTED UNA PERDIDA!

Gracias al rosáceo móvil de Kirby, los jefes finales serán pan comido. ¡Basta con llamar a los colegas y, sea quien sea el malón, tendrá la batalla perdida! Claro que, cuidadín con la batería. Si no coges recargas en el camino al jefe final, lo mismo llegas sin batería y tienes que currar para ganarle (como antaño).





Muchas de las transformaciones han sido mejoradas. Por ejemplo, ahora el Kirby luchador hace unos combos flipantes.



Los minijuegos, simples y adictivos a tope, se pueden jugar a 4 con un solo cartucho y 3 cables. ¿Hace una carrerita de surf?

REDONDO **Tanto si juegas solito como con amigos, el nivel de calidad técnica desborda. ¡Y en jugabilidad resulta de lo más... absorbente!**

¡MENUDO LÍO DE FASES!

Tenlo claro: en cada fase encontrarás más de una salida, y tendrás que andar mirando cada dos por tres a dónde irás a parar. Esa es la única manera de llegar...



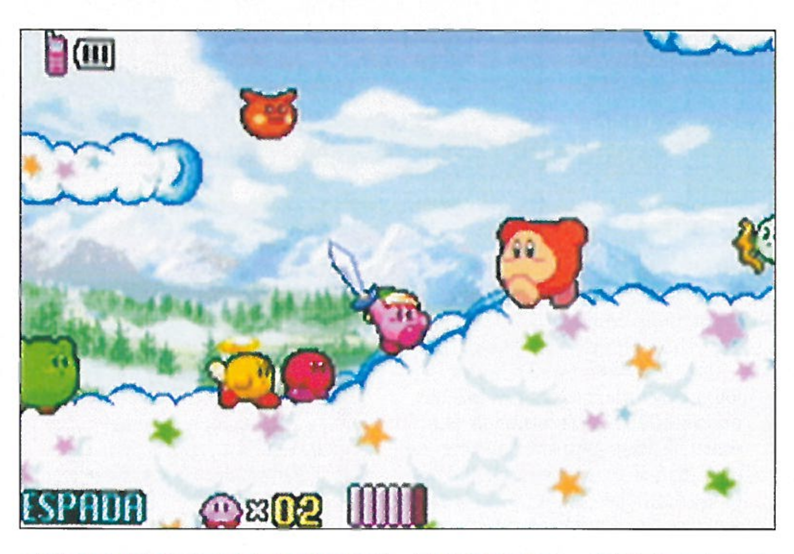
...a todas las fases y abrir todas las áreas del mapeado general.



Y si ves un interruptor como este, púlsalo, que abre fases ocultas.



La ayuda de nuestros colegas siempre es bienvenida. Aunque, si no tienen ningún poder, se limitarán a apartarse de los malos y mirar lo bien que te los cargas tú.





Bajo el agua se anulan los poderes que tengas, así que, ándat... ¡nádate atento!



Algunos escenarios hacen evidente el poder a utilizar. ¿Hay rampitas? La rueda.



Sí, está en alto y protegida por bloques, pero quizá no sea la salida que buscas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93
- ▲ Kirbys grandes y nítidos que se mueven de maravilla.
- ▼ Algún parpadeo cuando hay barullo de Kirbys y ataques.

SONIDO 89
- ▲ Efectos originales y música elaborada pero simpaticona.
- ▼ La poca calidad de algunos efectos en los minijuegos.

JUGABILIDAD 95
- ▲ Arrasar junto a otros tres amigos/Kirbys es un flipe. Si vas solo es más complicadillo, pero tan adictivo como suele.
- ▼ Que los Kirbys controlados por la Advance se vayan perdiendo por el camino.

DURACIÓN 92
- ▲ El número de secretos es bárbaro. Y jugar con gente, tanto los minijuegos como el modo historia... ¡bestial!
- ▼ Podría haber 120 minijuegos, en vez de 3 al principio, ¿no?

TOTAL 94

- ▲ Controlar a **4 Kirbys**. Y si lo hacen 4 humanos, mejor.
- ▼ Porque **la inteligencia** de la máquina es algo limitada.

VALORACIÓN



LA COMUNIDAD DEL GLOBILLO

El hecho de tragarse un malo y adquirir sus poderes, que tanta gracia hizo en su día, se ha convertido en una de las opciones más serias de plataformas para GBA. El móvil, los 4 Kirbys y los nuevos poderes molan, pero lo mejor es que el espíritu de la saga sigue intacto: zampar, resolver puzzles y saltar mientras ríes.

EL RANKING

1. Super Mario Bros. 3
2. Donkey Kong Country 2
3. Kirby y el Laberinto de los...

Los más viejos del lugar, Mario y Donkey, le miran con respeto. Kirby los mira con... hambre. Las cuatro bolillas hinchables han conseguido hacerse un hueco en el género más difícil de GBA.

Da el salto en tu Game Boy

SPIDER-MAN 2

OK Nintendo Acción

Spider-Man tiene "curro" para aburrir. Cine, GameCube y ahora juego para GBA cargadito de misiones de todo tipo.



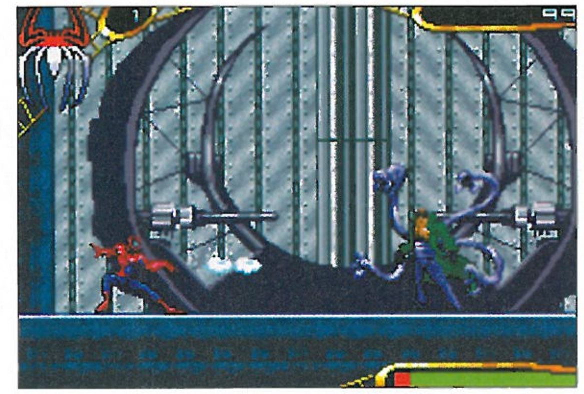
En los escenarios 3D podemos elegir entre acceder a los niveles "normales" o resolver las diferentes misiones alternativas.



Las peleas y saltos son constantes durante el juego, y el hombre araña puede aprender hasta 18 habilidades extras.



La variedad de situaciones es el punto fuerte del juego. Habrá que resolver todo tipo de misiones, incluso repartir pizzas...



El enfrentamiento contra Octopus es el objetivo final. Pero antes de llegar hasta aquí ha habido que saltar y balancearse mucho.

Con la base de la nueva película, Spider-Man vuelve a la acción en Game Boy. Para esta ocasión, los chavales de Digital Eclipse han elegido un **plataformas variadito, con muchas cosas por hacer, con un desarrollo ágil y que no cansa.** La acción se desarrolla a lo largo de **26 niveles** dominados por fases de avance lateral que sin embargo os van a sorprender de lo lindo...

Plataformas con sorpresa

Pues sí, hay **algunas sorpresas interesantes, sí.** Por ejemplo, Spider-Man tiene a su disposición todos sus poderes básicos: lanzar telarañas, engancharse a techos y paredes, detectar peligros, pegar puñetazos y patadas... Lo normal, pero la cosa cambia si os decimos para qué los utilizará. Y es que **los objetivos del juego son tan variados** que tan pronto tenemos que **repartir ricas pizzas como desactivar bombas** o resolver algún que otro puzzle. Chulo, ¿eh?

Otra sorpresa. Entre diferentes fases hay intercalados **niveles 3D, en los que recorreremos la ciudad entre salto y salto de telaraña.** La idea es que sirvan de acceso a las fases normales, o bien sean la puerta a misiones alternativas que podemos decidir completar o no.

Más novedades, que no se acaban. ¿Sabéis que al finalizar cada fase obtendremos **puntos de experiencia** con los que "comprar" hasta **18 habilidades extra?** Sí, cosas como **combos y movimientos** (patada doble, barrido, mayor rapidez al correr, etc.) que nos permitirán resolver cada misión mejor y más rápido. ¿A que os apetece echaros una partidita? Pues no se hable más. Es la hora de Spider-Man, que va a arrasar en todas las consolas.

SECRETOS DE PELÍCULA

A LOS FANS DE LA PELI, les gustará saber que uno de los secretos chulos de este juego consiste en desbloquear imágenes del film. En ciertos lugares de las fases podemos sacar "fotos" para luego verlas en el menú de extras.



Hay al menos una docena de imágenes guays de la peli.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **DIGITAL ECLIPSE**
- Tipo de juego: **ACCIÓN CON PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ (3 BLOQUES)**
- Datos: **26 FASES (+10 EXTRA)**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
Coloristas escenarios en 2D. Y correcto acabado en las 3D.

SONIDO 89
Música de calidad y buenos efectos de gritos y golpes.

JUGABILIDAD 91
Desarrollo entretenido con misiones de lo más variado.

DURACIÓN 90
36 niveles que duran, porque además algunos son difíciles.

TOTAL 

 Su variado desarrollo. Las **fases 3D.**

 El **control** es a veces un poco **brusco.**

VALORACIÓN

Lo divertido de este Spider-Man es el variado desarrollo, que mezcla misiones de todo tipo bajo una ambientación bien trabajada. Recomendado.

¡Estrategas, uníos bajo el nuevo emblema!

FIRE EMBLEM

OK Nintendo Acción

Al fin tenemos en nuestras manos el título de estrategia y RPG que más expectación ha levantado en GBA.



No sólo de eliminar enemigos vive el estratega. En muchas ocasiones tenemos que defender un personaje o un enclave.



Los combates se nos muestran a través de estas pequeñas secuencias en las que cada personaje tiene su animación.



Las diferentes unidades (caballeros, arqueros, magos, etc.) tienen sus características a la hora de desplazarse o combatir.



De vez en cuando podremos apreciar ilustraciones tan majas como ésta, intercaladas en el desarrollo del argumento.

No es que andáramos escasos de juegos estratégicos en GBA («Advance Wars», «FF Tactics Advance»), pero siempre es un placer recibir títulos tan interesantes como «Fire Emblem». La razón es sencilla: **estrategia seria y bien planteada.** Sí, pero hay más. ¿Queréis saber cuál es el verdadero secreto del éxito de este juego? Pues seguid leyendo.

Espadas, hechizos y turnos

A primera vista «Fire Emblem» **podría parecer un juego de rol,** ya que cada uno de los personajes que controlamos tiene sus estadísticas, objetos y armas, pero que nadie se lleve a engaño: el único punto en el que tendremos el control será en las batallas por turnos. Mientras, la **historia se desarrollará ante nosotros a través de diálogos y sucesos,** que nos cuentan un argumento muy peliculero, con intrigas políticas, traición y lealtad. Pero **el meollo de la cuestión está en las batallas.** Hay montones de variables que debemos tener en cuenta a la hora de actuar con cada unidad: las armas, la movilidad, el terreno, los turnos, e incluso la climatología. Ya, pero todas estas cosas ya las conocen de sobra los estrategas. Exacto, pero «Fire Emblem» da un pasito más, y propone un sorprendente **desarrollo de las batallas.** Así, cada nuevo capítulo nos hace pensar y actuar de manera diferente. Los objetivos no son siempre los mismos, y la disposición de los escenarios está muy bien pensada, lo que **plantea nuevos retos y sorpresas en cada enfrentamiento.**

En fin, que los **fans de la "cuadrícula", los combates por turnos** tienen en «Fire Emblem» alicientes de sobra.

CLASES DE ALIADOS

HAY UNA GRAN CANTIDAD DE CLASES DIFERENTES.
Otro de los puntos que llama la atención es la gran variedad de "profesiones" que aparecen en el juego. ¿Os gustaría tener un jinete de dragón entre vuestras filas?



Al acumular cierta experiencia, podremos cambiar de clase.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **INT. SYSTEMS**
- Tipo de juego: **ESTRATEGIA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **MÁS DE 30 CAPÍTULOS**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS **80**
No son una maravilla pero cumplen a la perfección.

SONIDO **91**
Música de orquesta bien elegida. Los efectos destacan.

JUGABILIDAD **94**
Continuos retos y sorpresas que no te dejarán aburrirte.

DURACIÓN **93**
Terminarlo con todos sus secretos será tarea difícil y larga.

TOTAL 92



▲ **Estrategia** de la buena. Magnífico **planteamiento.**

▼ La **parte gráfica** bajo un poco el nivel.

VALORACIÓN

Este juego consigue plantear nuevos retos en cada batalla, cosa nada fácil. Por eso es compra obligada para los fans (y no tanto) del género.

OK Nintendo Acción

JUEGO NES CLASSIC

El juego con el que empezó todo

THE LEGEND OF ZELDA

La primera aventura de Link en NES se ha llevado a GBA tal cual, para que sintáis la emoción de vivir el juego original.

EL QUE PARTE EL BACALAO

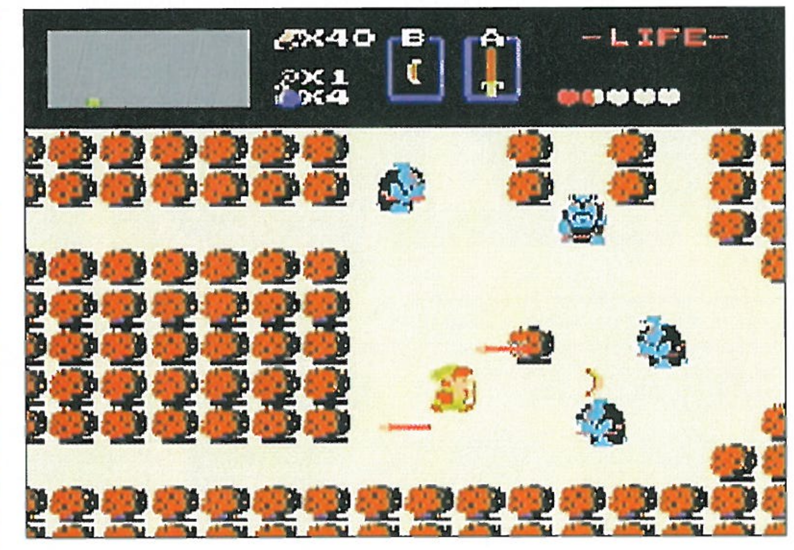
EL PRIMER RPG DE ACCIÓN DE LA HISTORIA. Ya en este primer juego, las luchas se convirtieron en uno de los puntos fuertes de la saga. Hordas de monstruos feos y malos se echan encima a cada paso. Y a campo abierto puedes huír pero, en los calabozos... ¡buf!



Los caballeros son resistentes y muy peligrosos si atacan en grupo.



Octoroks, esqueletos, moblins... los malos son muy variados.



Llevará semanas (seguramente meses) descubrir todos los secretos del vasto Hyrule, pues esta misteriosa tierra esconde muchas más cosas que ocho mazmorras.



Con los jefes habrá que ver si es mejor usar la espada, flechas, bombas... o qué.



Los peligros son frecuentes a través de bosques, ríos, montañas, cementerios...

Todos hemos recorrido con Link mundos fantásticos y luchado contra criaturas terroríficas, pero seguro que pocos conocéis el primer capítulo de la leyenda, el que dio pie a **la saga de juegos de espada y fantasía más famosa de todos los tiempos.** Pues ahora vais a poder disfrutarlo gracias a la serie de juegos NES Classic, que celebran el 20 aniversario de la mítica NES.

Una princesa en apuros

Ganon ha secuestrado a la princesa de Hyrule, Zelda, por primera vez en su vida. Y como anda nerviosillo, pues quiere asegurarse de poseer el Triforce para que nadie pueda decirle ni mú. Y ahí es donde aparece Link, entre aplausos de nintenderos, para rescatar a la princesa a lo largo de un **larguísimo RPG. Campearemos por bosques, desiertos, montañas y lagos mientras nos abrimos paso a espadazos** entre las tropas de Ganon, compuestas por molestos monstruos. El objetivo es encontrar y adentrarte en **ocho laberínticas mazmorras** donde se esconden los fragmentos del Triforce. Mazmorras que son la verdadera salsa de Zelda, el "no-sé-qué" de la saga; llenas de **puzzles y enemigos,** y donde también encontraremos los consabidos mapas, llaves y tesoros. Incluso el gran inventario, donde disponemos de espadas, bombas, flechas y demás armas típicas de Link, **nada tiene que envidiar al Zelda más actual.** Rupias, pociones, hadas... todo ello fue posible en una máquina de 8 bits, la NES, y cuando no existía nada parecido. Si eres un "Zeldero" de toda la vida, **no puedes dejar pasar la joya de la corona,** el primero, el juego con el que comenzó (y continúa) la leyenda. Y si no lo eres, pruébalo, y te convertirás.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **AVENTURA / RPG**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **8 MAZMORRAS EN EL GRAN MUNDO DE HYRULE**
- Precio: **19, 99 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 50
La razón es evidente: 18 años. Aunque entonces eran lo mejor.

SONIDO 70
El sonido es "retro", pero oír el tema principal emociona.

JUGABILIDAD 96
Luchas en tiempo real, muchos items... Adelantado a su época.

DURACIÓN 95
Tan largo como otros Zeldas, y eso significa mucho tiempo.

TOTAL 96

▲ **Jugabilidad, diversión,** y un precio irresistible.

▼ El **apartado visual,** que es muy, muy de los ochenta.

VALORACIÓN

Si no te importa que los gráficos sean los de NES, no deberías dejar escapar el primer Zelda de todos. Y más con ese precio y... ¡la guía que publicamos!

OK Nintendo Acción

Descubre la leyenda

SUPER MARIO BROS.

JUEGO NES CLASSIC

Otro "pelotazo" NES Classics. Junto a Zelda, el juego original de Mario es de los que no pueden faltar en tu colección.

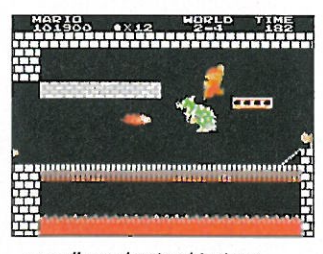


UN BOWSER CON ACNÉ

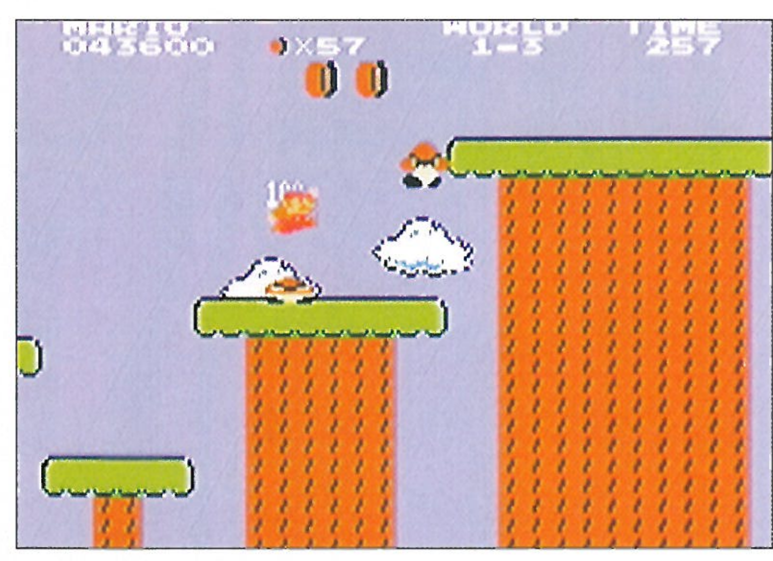
EN «SUPER MARIO BROS.» YA HABÍA ENEMIGOS FINALES. ¿O acaso pensabais que esto era un paseo? Nada más lejos de la realidad, pues cada castillo que visitamos es un hervidero de trampas y enemigos. ¿Y a que no sabéis quién espera al final?



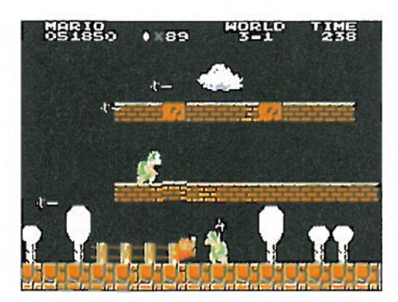
Lo primero es sobrevivir a los abundantes peligros del castillo...



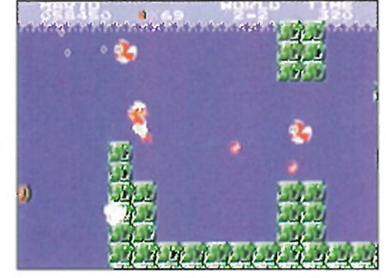
...para llegar hasta el tortugo, saltarle por encima y triunfar.



Cualquier pantalla de «Super Mario Bros.» serviría para ilustrar una enciclopedia "jueguil". Setas, monedas, escenarios... todo forma parte de la historia de Nintendo.



Este fue también el debú de enemigos que luego han perdurado durante lustros.



Las fases acuáticas son muy difíciles, sobre todo si no podemos disparar.

Esta vez no pensamos hablaros de otro clásico que aparece "reconvertido" para GBA. Qué va, esto es mucho más grande. Chicos, chicas, si no pudisteis jugarlo en su momento, aquí llega vuestra oportunidad. Con todos vosotros, **el auténtico, el original, el irrepetible, el genial... ¡«Super Mario Bros.»!**

Tal como éramos

La versión que Nintendo trae a GBA es la misma que arrasó en NES hace casi 20 años. De modo que tiene todo **el sabor de la leyenda y una jugabilidad** que se deja notar desde el primer salto en la primera seta. A nosotros se nos ha caído la lagrimilla de emoción al ver que todo está **exactamente igual que en 8 bits:** los gráficos y sonidos, mapas, hasta el **control, con ese toque de inercia** tan chulo. Pero es que además para vosotros va a ser
todo un descubrimiento, seguro.

Pues sí, porque revivir este juegazo está muy bien, pero lo mejor es descubrir que **«Super Mario Bros.» siga tan fresco, capaz de crear nuevos adeptos** al plataformeo más flipante. Es un juego en el que cada paso es una demostración de reflejos y habilidad; sin un solo lugar donde puedas ir despreocupado. Está lleno de sorpresas en forma de pasajes secretos, bloques que esconden premios, tuberías que comunican diferentes zonas... Querrás probarlo todo. El único problemilla es que **el apartado técnico te choque más de la cuenta,** porque desde luego tiene un **sabor muy "retro"** (como Zelda), pero es que si no, no sería lo mismo. Y aunque juegos así no se paguen con dinero, la línea NES Classics sale a la venta a un precio bastante asequible... así que no tienes excusa para no probarlos.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **NO**
- Datos: **8 MUNDOS**
- Precio: **19,99 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 55
Tampoco se le puede pedir más a una conversión directa de NES.

SONIDO 65
A pesar de sonar "antiguo", las melodías son de lo mejor.

JUGABILIDAD 98
Este juego es una leyenda por su capacidad de diversión.

DURACIÓN 97
El juego se acabará, pero tu seguirás jugando toda la vida.

TOTAL 98

▲ Tremenda **jugabilidad. El tirón** de un título histórico.

▼ Que el **apartado técnico** no te anime a probarlo.

VALORACIÓN

Una oportunidad única para descubrir un plataformas de leyenda. Todo buen nintendero debería probarlo. Y encima sale a un precio... ¡de risa!

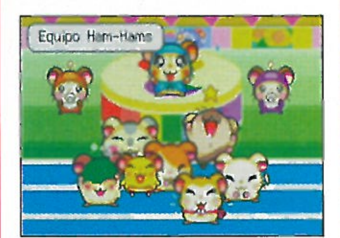
Conviértete en un "Ham-peón"

HAMTARO HAM-HAM GAMES

Hamtaro se adelanta a las olimpiadas de este verano y nos trae toda una tropa de roedores dispuestos a ganar el oro.

¡HAM-HAM HURRAAA!

CONTAMOS CON EL EQUIPO HAM-HAM PARA GANAR. No sólo Hamtaro participará en las pruebas. Tenemos una tropa de colegas que también están de nuestra parte y que nos representarán en muchas de las modalidades de competición.



¡Aquí los tenéis! El equipo al completo, dispuesto a arrasar.



Aunque la investigación sí es una tarea exclusiva de Hamtaro.



Además de las pruebas más convencionales podemos competir en modalidades tan originales como esta competición de arrancar zanahorias. Nada raro, siendo hamsters.



Tener un buen sentido del ritmo es clave para ganar esta carrera de obstáculos.



Con los calores del verano, nada mejor que un poco de entretenido voley-playa.

Los calores veraniegos no han podido con el espíritu deportivo de Hamtaro, el famoso hamster aventurero. El tío ha montado un "pitote" de los grandes, **ha invitado a toda una legión de roedores al evento** y preparado gran cantidad de pruebas para que sus amigos peludos (y él mismo) compitan y demuestren cuál de los cuatro equipos en liza es el mejor. Pero **«Ham-Ham Games» no es sólo un puñado de pruebas** que tenemos que jugar una detrás de otra. Además tendremos que desplazarnos de un complejo a otro (el estadio, la piscina, la playa,...) e inscribirnos en las diferentes pruebas. Incluso podemos ir a nuestro hotelito y ver los resultados de las competiciones en la tele, o **salir por ahí a explorar y recolectar unas cuantas pipas** mientras hablamos con la gente.

Probemos las pruebas

Sí, vale, para explorar ya hay otros juegos de Hamtaro. Centrémonos en las modalidades de competición, que no son pocas. Tenemos cosas tan habituales como los **100 metros lisos, el salto con pértiga, o el tenis, y pruebas estilo hamster, como el arrancamiento de zanahorias o la equitación a lomos de un pollo.** En todas ellas el control es sencillo y claro, pensado para los más pequeños. Incluso en desafíos que siempre han sido cosa de "machacar" botones, la mecánica ha sido sustituida por pulsaciones rítmicas y pausadas, y mucho menos estresantes.

En resumen, la mejor forma de que los chavales tengan sus propias olimpiadas es hacerse con este «Ham-Ham Games», porque está hecho justo a su medida.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **HAL**
- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Datos: **MÁS DE 20 PRUEBAS**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

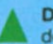
GRÁFICOS 83
Personajes grandes y simpáticos que cumplen sin alardes.

SONIDO 80
La música es alegre y resultona, pero los efectos no acompañan.

JUGABILIDAD 88
Entretiene como el que más, pero la dificultad es para niños.

DURACIÓN 85
Las posibilidades de exploración le dan más vida al juego.

TOTAL 

 **Divertido y accesible** desde el principio. Variado.

 **Limitado a los más pequeños** de la casa.

VALORACIÓN

Nada mejor para empezar con buen pie en esto de los juegos deportivos. Es variado y entretenido, pero está pensado únicamente para los peques.

Tiros por tierra, mar y aire

CT SPECIAL FORCES 3

OK Nintendo Acción

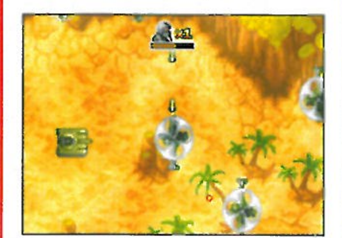
El eficaz comando antiterrorista regresa de nuevo a Advance en un juego cargadito de la más variada y salvaje acción.

EL COMANDO "APAÑAO"

¡SABEN HACER DE TODO, ESTOS CUATRO SEÑORES!
Cada uno de ellos es especialista en algo: armas, vehículos, buceo, etc. Y cada uno protagoniza sus niveles exclusivos, así que te encontrarás casi con "otro juego" cada vez que superes una fase.



A veces hay que usar el rifle de francotirador: mirilla y puntería.



Y si pilotas un helicóptero... ¡vista superior, estilo "marcianitos"!



La variedad de escenarios es alucinante: te verás sobre un tren en marcha, buceando en una base submarina, sobrevolando el desierto... y todos muy bien ambientados.



La acción es constante y casi no hay un segundo de respiro entre tanto disparo.



En el tanque la cosa es más fácil: dispara a todos y, si se escapa alguien, lo pisas.

Algo no va bien. Unos científicos expertos en clonación han sido secuestrados por un grupo de terroristas muy malos que tienen la intención de usar sus conocimientos para crear soldados manipulados genéticamente, más temibles, más fuertes y más todo. Menos mal que el comando CT Special Forces se encargará de poner fin a esta locura.

En la variedad están los tiros

¿Sabes lo que significa acción? Pues lo que ofrece este título: **más de 20 arriesgadas misiones repletas de enemigos** cuyo único objetivo en la vida es hacerte la puñeta, y con **gran variedad de situaciones.** Tan pronto nos vemos en una base militar, yendo a patita y utilizando **una considerable cantidad de armas** (pistolas, lanzallamas, escopetas, granadas de mano...) como **bajo el agua,** evitando ser alcanzados por enemigos y minas submarinas colocadas con muy mala uva. También nos subimos a vehículos, como un poderoso **tanque,** o pilotamos **helicópteros** en misiones de asalto y rescate. ¡Incluso debemos hacer las veces de francotirador para salvar rehenes, en las misiones de bonus! Y lo mejor es que, sea cual sea la situación, el **notable nivel gráfico,** tanto en los extensos y detallados escenarios 2D como en los personajes, nunca baja el tono. No le falta de nada, no. Ni siquiera tres niveles de dificultad o **divertidos desafíos multijugador.** Quizás la única pega que se le puede achacar es que tampoco hay mucha evolución con respecto a los dos entregas anteriores de "CT". Claro que, si un título es movidito, con un apartado visual convincente y **considerablemente largo,** no podemos dejar de recomendarlo.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **L.S.P.**
- Desarrollador: **L.S.P.**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **SÍ**
- Batería: **NO**
- Datos: **21 MISIONES**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

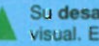
GRÁFICOS 92
Escenarios y personajes variados y con un alto grado de detalle.

SONIDO 90
Buenos efectos y música cañera que encaja perfectamente.

JUGABILIDAD 93
Desarrollo absorbente y muy dinámico. Engancha a la primera.

DURACIÓN 90
21 largas misiones y tres niveles de dificultad. ¡Y con modo multi!

TOTAL 92



▲ Su **desarrollo y aspecto** visual. Está en castellano.



▼ Respecto a otros CT, **no ha evolucionado** mucho.

VALORACIÓN

"CT Special Forces 3" tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción: muy jugable, variado, buenos gráficos y bien largo. ¡Muy recomendable!



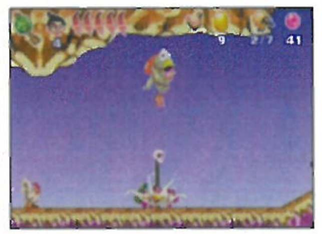
¡Pásalo como un salvaje!

TAK Y EL PODER JUJU

El salvaje Tak da el salto a la portátil y se trae a todos sus amigos para ayudarle en esta nueva aventura plataformera.

EL PODER JUJU EN ACCIÓN

LAS TRANSFORMACIONES. A lo largo del juego te van otorgando poderes Juju, que por ejemplo pueden reforzar tus armas con ondas de aire. Pero sin duda los que más molan son los que nos transforman en animales, que nos harán soltar una carcajada.



Al transformarte en pollo, puedes volar y lanzar huevos explosivos.



Con el pez globo puedes bucear todo el tiempo que quieras.



Subirte en un rinoceronte es un modo fácil de derrotar enemigos y ser invulnerable, pero ojo con las rocas. Si te chocas con una de ellas, saldrás volando por los aires.



Además de la jungla, también vamos por cuevas y templos, llenos de trampas.



Además de ingredientes para la poción, debes recolectar a tus colegas/ovejas.

Después del éxito obtenido en las consolas grandes, THQ nos invita a disfrutar con «Tak y el poder Juju» en la portátil. La trama del juego es la misma que vimos en GameCube: Tak (el protagonista) iba paseando por la jungla y se encontró a una ovejita muy maja. Pero resultó que... **¡la ovejita en realidad era un colega de su tribu!** Y ahí es cuando empieza el lío.

El héroe de los recados

Para salvar al pueblo de la maldición del malvado Tlaloc (el mago que está convirtiendo en ovejas a la gente) tendrás que **"plataformear" por ocho mundos infestados de trampas y bichejos** que intentarán evitar que tu grandiosa hazaña llegue a buen fin. Hazaña que... bueno, sólo consiste en recoger, en cada nivel, los componentes que te vaya pidiendo el chamán de tu tribu. Vamos, que te pasas medio juego de recadero, **consiguiendo raices, plantas y toda serie de cosas raras** necesarias para crear la pócima que cura los efectos de la maldición. Además de correr y saltar cual cabritillo, Tak también cuenta con "armas" como una sonaja y una cerbatana, **se sube al lomo de algunos animales de la jungla** (invencibilidad asegurada) y puede hacer uso del poder Juju. ¿Que qué narices es el poder Juju? Pues una serie de poderes mágicos que te irá dando el espíritu de la tierra. **Cosas tan estrafalarias como convertirte en pollo** o en pez globo.

Esta divertida trama y los poderes Juju hacen de este juego un plataformas **simpático y adictivo**, que además cuenta con interesantes minijuegos. No obstante, tiene el pero de que, cuando más lo estás disfrutando... ¡va y se acaba!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: THQ
- Desarrollador: HELIXE
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SI
- Niveles: 38 + MINIJUEGOS
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
Aunque en 2D, los personajes y escenarios están conseguidos.

SONIDO 85
Efectos muy divertidos, pero la música no tiene tanta fuerza.

JUGABILIDAD 88
Saltos ajustados y enemigos implacables. Engancha en "ná".

DURACIÓN 84
Divierte durante sus 38 niveles y, claro, termina haciéndose corto.

TOTAL 86


Los efectos de los poderes resultan **divertidísimos.**


Podría haber tenido **más armas y más niveles.**

VALORACIÓN

«Tak» es un plataformas que se salva de "típico" por sus originales poderes y divertido desarrollo. La única pega es que no dura demasiado.

AIPOM
Normal • Arrebatado en el Laboratorio (Nv 43)



Habilidad: Fuga / Recogida.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Relevo	Normal
-	Cosquillas	Normal
-	Golpes Furia	Normal
-	Rapidez	Normal
Nv 50	Agilidad	Psíquico
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

ALTARIA
Dragón-Volador • Evoluciona de Swablu (Nv 35)



Habilidad: Cura Natural.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Mov. Espejo	Volador
-	Canto	Normal
-	Velo Sagrado	Normal
-	Vuelo	Volador
Nv 35	Furia Dragón	Dragón
Nv 40	Danza Dragón	Dragón
Nv 45	Alivio	Normal
Nv 54	Canto Mortal	Normal
Nv 59	Ataque Aéreo	Volador
-	-	-

AMPHAROS
Eléctrico • Evoluciona de Flaaffy (Nv 30)







Habilidad: Elec. Stát.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Rayo	Eléctrico
-	Onda Trueno	Eléctrico
-	Esporagodón	Planta
-	Impactrueno	Eléctrico
Nv 42	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 57	Trueno	Eléctrico
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

ARIADOS
Bicho-Veneno • Arrebatado en el Laboratorio (Nv 43)





Habilidad: Enjambre / Insomnio.
Equipado con: Polvo Plata.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Telaraña	Bicho
-	Cara Susto	Normal
-	Chupavidas	Bicho
-	Bomba Lodo	Veneno
Nv 53	Agilidad	Psíquico
Nv 63	Psíquico	Psíquico
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

CROCONAW
Agua • Arrebatado en Ciudad Oasis (Nv 30)

Habilidad: Torrente.
Equipado con: Agua Mística.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Danza Lluvia	Agua
-	Cara Susto	Normal
-	Mordisco	Siniestro
-	Surf	Agua
Nv 37	Cuchillada	Normal
Nv 45	Chirrido	Normal
Nv 55	Hidrobomba	Agua
-	-	-
-	-	-
-	-	-

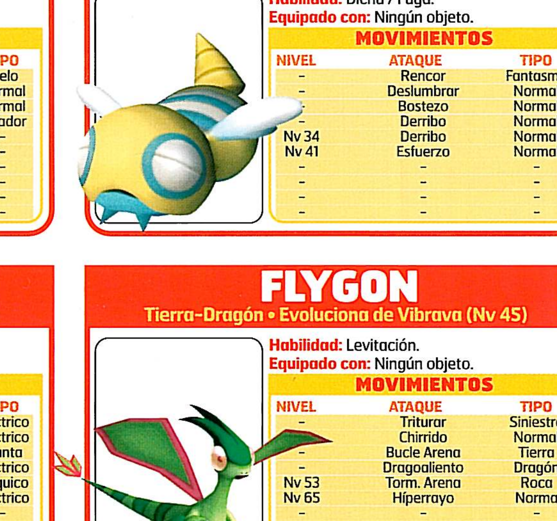
DELIBIRD
Normal • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 45)

Habilidad: Espír. Vital / Entusiasmo.
Equipado con: Antiderretir.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Ventisca	Hielo
-	Atracción	Normal
-	Presente	Normal
-	Vuelo	Volador
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

DUNSPARCE
Normal • Arrebatado en Cueva Pirita (Nv 33)



Habilidad: Dicha / Fuga.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Rencor	Fantasma
-	Deslumbrar	Normal
-	Bostezo	Normal
-	Derribo	Normal
Nv 34	Derribo	Normal
Nv 41	Esfuerzo	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

ENTEI
Fuego • Arrebatado en Monte Batalla (Nv 40)

Habilidad: Presión.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Día Soleado	Fuego
-	Malicioso	Normal
-	Mordisco	Siniestro
-	Llamarada	Fuego
Nv 41	Pisotón	Normal
Nv 51	Lanzallamas	Fuego
Nv 61	Contoneo	Normal
Nv 71	Llamarada	Fuego
Nv 81	Paz Mental	Psíquico
-	-	-

FERALIGATR
Agua • Evoluciona de Croconaw (Nv 30)

Habilidad: Torrente.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Danza Lluvia	Agua
-	Cara Susto	Normal
-	Mordisco	Siniestro
-	Surf	Agua
Nv 38	Cuchillada	Normal
Nv 47	Chirrido	Normal
Nv 58	Hidrobomba	Agua
-	-	-
-	-	-
-	-	-

FLAAFFY
Eléctrico • Arrebatado en Pueblo Pirita (Nv 30)

Habilidad: Elec. Stát.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Rayo	Eléctrico
-	Onda Trueno	Eléctrico
-	Esporagodón	Planta
-	Impactrueno	Eléctrico
Nv 36	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 45	Trueno	Eléctrico
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

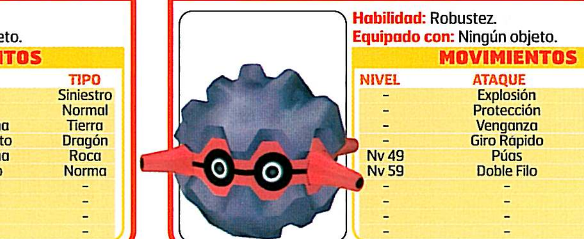
FLYGON
Tierra-Dragón • Evoluciona de Vibrava (Nv 45)

Habilidad: Levitación.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Triturar	Siniestro
-	Chirrido	Normal
-	Bucle Arena	Tierra
-	Dragoaliento	Dragón
Nv 53	Torm. Arena	Roca
Nv 65	Híperrayo	Norma
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

FORRETRESS
Bicho-Acero • Arrebatado en el Laboratorio (Nv 43)



Habilidad: Robustez.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Explosión	Normal
-	Protección	Normal
-	Venganza	Normal
-	Giro Rápido	Normal
Nv 49	Púas	Tierra
Nv 59	Doble Filo	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

HERACROSS
Bicho-Lucha • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 45)

Habilidad: Enjambre/Agallas
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Inversión	Lucha
-	Aguante	Normal
-	Contador	Lucha
-	Demolición	Lucha
Nv 53	Megacuerno	Bicho
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

HITMONTOP
Lucha • Arrebatado en Villa Ágata (Nv 38)

Habilidad: Intimidación.
Equipado con: Cint. Negro.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Agilidad	Psíquico
-	Foco Energía	Normal
-	Triplepatada	Lucha
-	Giro Rápido	Normal
Nv 43	Detección	Lucha
Nv 49	Esfuerzo	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

HOUNDOOM
Siniestro-Fuego • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 48)



Habilidad: Madrugar / Absor. Fuego.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Finta	Siniestro
-	Aullido	Normal
-	Polución	Veneno
-	Lanzallamas	Fuego
Nv 51	Lanzallamas	Fuego
Nv 59	Triturar	Siniestro
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

HO-OH
Pokémon premio

Fuego-Volador • Recibido en Monte Batalla (Nv 70)





Habilidad: Presión.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Recuperación	Normal
-	Llamarada	Fuego
-	Día Soleado	Fuego
-	Rapidez	Normal
Nv 77	Fuegosagrado	Fuego
Nv 88	Poder Pasado	Roca
Nv 99	Premonición	Psíquico
-	-	-
-	-	-
-	-	-

MANTINE
Agua-Volador • Arrebatado en Edificio Pirita (Nv 33)

Habilidad: Nado Rápido / Absor. Agua.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Ataque Ala	Volador
-	Supersónico	Normal
-	Rayo Burbuja	Agua
-	Derribo	Normal
Nv 36	Ataque Ala	Volador
Nv 43	Hidropulso	Agua
Nv 50	Rayo Confuso	Fantasma
-	-	-
-	-	-
-	-	-

MEDICHAM
Lucha-Psíquico • Evoluciona de Meditite (Nv 37)

Habilidad: Energía Pura.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Detección	Lucha
-	Paz Mental	Psíquico
-	Confusión	Psíquico
-	Pat. S. Alta	Lucha
Nv 40	Más Psique	Normal
Nv 46	Inversión	Lucha
Nv 54	Recuperación	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-

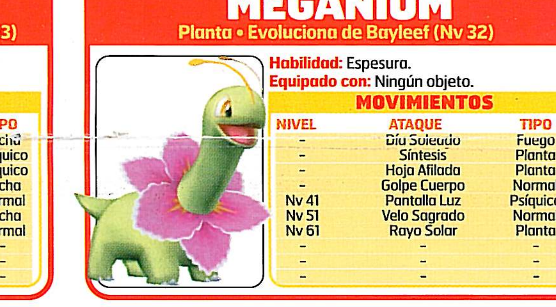
MEDITITE
Lucha-Psíquico • Arrebatado en Cueva Pirita (Nv 33)

Habilidad: Energía Pura.
Equipado con: Cuchara Tor.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Detección	Lucha
-	Paz Mental	Psíquico
-	Confusión	Psíquico
-	Pat. S. Alta	Lucha
Nv 38	Más Psique	Normal
Nv 42	Inversión	Lucha
Nv 48	Recuperación	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-

MEGANIUM
Planta • Evoluciona de Bayleef (Nv 32)





Habilidad: Espesura.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Día Soleado	Fuego
-	Síntesis	Planta
-	Hoja Afilada	Planta
-	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 41	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 51	Velo Sagrado	Normal
Nv 61	Rayo Solar	Planta
-	-	-
-	-	-
-	-	-

NOCTOWL
Normal-Volador • Arrebatado en Pueblo Pirita (Nv 30)

Habilidad: Insomnio / Vista Lince.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Ala de Acero	Acero
-	Hipnosis	Psíquico
-	Reflejo	Psíquico
-	Vuelo	Volador
Nv 33	Derribo	Normal
Nv 41	Confusión	Psíquico
Nv 57	Come Sueños	Psíquico
-	-	-
-	-	-
-	-	-

OCTILLERY
Agua • Evoluciona de Remoraid (Nv 25)

Habilidad: Ventosas.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Rayo Burbuja	Agua
-	Fijar Blanco	Normal
-	Psicorrayo	Psíquico
-	Rayo Aurora	Hielo
Nv 25	Pulpocañón	Agua
Nv 38	Foco Energía	Normal
Nv 54	Rayo Hielo	Hielo
Nv 70	Hiperrayo	Normal
-	-	-
-	-	-

PILOSWINE
Hielo-Tierra • Arrebatado en Básix (Nv 43)



Habilidad: Despiste.
Equipado con: Arena Fina.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Aguante	Normal
-	Rastreo	Normal
-	Excavar	Tierra
-	Ventisca	Hielo
Nv 56	Ventisca	Hielo
Nv 70	Amnesia	Psíquico
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

PLUSLE
Pokémon premio

Eléctrico • Recibido en Pueblo Pirita (Nv 13)

Habilidad: Más.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Gruñido	Normal
-	Onda Trueno	Eléctrico
-	At. Rápido	Normal
-	Refuerzo	Normal
Nv 19	Chispa	Eléctrico
Nv 22	Otra Vez	Normal
Nv 28	Llanto Falso	Siniestro
Nv 31	Carga	Eléctrico
Nv 37	Trueno	Eléctrico
Nv 47	Agilidad	Psíquico

REMORAID
Agua • Arrebatado en Edificio Pirita (Nv 20)

Habilidad: Entusiasmo.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Rayo Burbuja	Agua
-	Fijar Blanco	Normal
-	Psicorrayo	Psíquico
-	Rayo Aurora	Hielo
Nv 22	Psicorrayo	Psíquico
Nv 22	Rayo Aurora	Hielo
Nv 22	Rayo Burbuja	Agua
Nv 33	Foco Energía	Normal
Nv 44	Rayo Hielo	Hielo
Nv 55	Hiperrayo	Normal

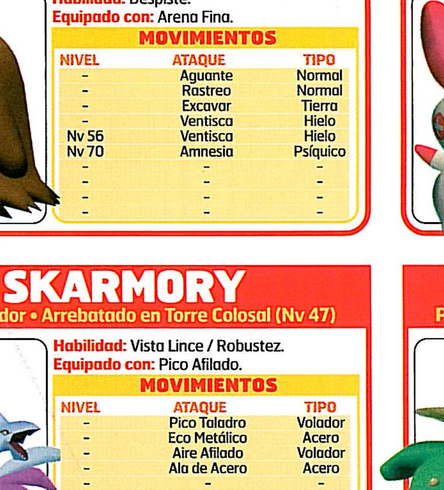
SHUCKLE
Bicho-Roca • Arrebatado en Básix (Nv 45)

Habilidad: Robustez.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Velo Sagrado	Normal
-	Otra Vez	Normal
-	Descanso	Psíquico
-	Venganza	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

SKARMORY
Acero-Volador • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 47)



Habilidad: Vista Lince / Robustez.
Equipado con: Pico Afilado.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Pico Taladro	Volador
-	Eco Metálico	Acero
-	Aire Afilado	Volador
-	Ala de Acero	Acero
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

SKIPLOOM
Planta-Volador • Arrebatado en Pueblo Pirita (Nv 30)

Habilidad: Clorofila.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Síntesis	Planta
-	Somnífero	Planta
-	Esporagodón	Planta
-	Megaagotar	Planta
Nv 36	Megaagotar	Planta
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

SUDOWOODO
Roca • Arrebatado en Cueva Pirita (Nv 35)

Habilidad: Robustez / Cabeza Roca.
Equipado con: Piedra Dura.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Azote	Normal
-	Bloqueo	Normal
-	Patada Baja	Lucha
-	Avalancha	Roca
Nv 41	Finta	Siniestro
Nv 49	Portazo	Normal
Nv 57	Doble Filo	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-

SUICUNE
Agua • Arrebatado en Básix (Nv 40)

Habilidad: Presión.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Danza Lluvia	Agua
-	Malicioso	Normal
-	Tornado	Volador
-	Surf	Agua
Nv 41	Rayo Aurora	Hielo
Nv 51	Neblina	Hielo
Nv 61	Manto Espejo	Psíquico
Nv 71	Hidrobomba	Agua
Nv 81	Paz Mental	Psíquico
-	-	-

SUNFLORA
Planta • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 45)

Habilidad: Clorofila.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Día Soleado	Fuego
-	Desarrollo	Normal
-	Arraigo	Planta
-	Rayo Solar	Planta
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

SWABLU
Normal-Volador • Arrebatado en Cueva Pirita (Nv 33)

Habilidad: Cura Natural.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Mov. Espejo	Volador
-	Canto	Normal
-	Velo Sagrado	Normal
-	Vuelo	Volador
Nv 38	Mov. Espejo	Volador
Nv 41	Alivio	Normal
Nv 48	Canto Mortal	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-

UMBREON
Pokémon de inicio

Siniestro • Te acompaña desde el principio (Nv 26)

Habilidad: Sincronía.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Mordisco	Siniestro
-	Daño Secreto	Normal
-	Mofa	Siniestro
-	Robo	Siniestro
Nv 30	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 36	Finta	Siniestro
Nv 42	Mal de Ojo	Normal
Nv 47	Chirrido	Normal
Nv 52	Luz Lunar	Normal
-	-	-

URSARING
Normal • Arrebatado en Guarida del Equipo Cepo (Nv 45)

Habilidad: Agallas.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Finta	Siniestro
-	Llanto Falso	Siniestro
-	Lengüetazo	Fantasma
-	Cuchillada	Normal
Nv 49	Golpe	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

VIBRAVA
Tierra-Dragón • Arrebatado en el Laboratorio (Nv 43)

Habilidad: Levitación.
Equipado con: Colmillodrag.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Triturar	Siniestro
-	Chirrido	Normal
-	Bucle Arena	Tierra
-	Dragoaliento	Dragón
Nv 49	Torm. Arena	Roca
Nv 57	Híperrayo	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

YANMA
Bicho Volador • Arrebatado en Edificio Pirita (Nv 33)



Habilidad: Impulso / Ojocompuesto.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Detección	Lucha
-	Supersónico	Normal
-	Bomba Sónica	Normal
-	Alboroto	Normal
Nv 37	Alboroto	Normal
Nv 43	Ataque Ala	Volador
Nv 49	Chirrido	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-

AIPOM
Normal • Arrebatado en el Laboratorio (Nv 43)



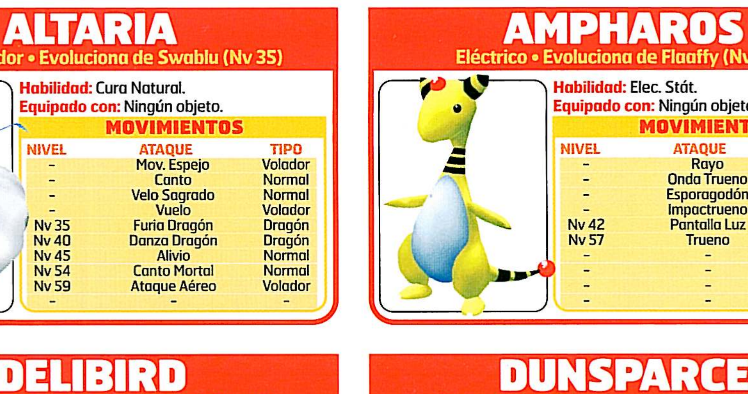
Habilidad: Fuga / Recogida.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Relevo	Normal
-	Cosquillas	Normal
-	Golpes Furia	Normal
-	Rapidez	Normal
Nv 50	Agilidad	Psíquico
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

ALTARIA
Dragón-Volador • Evoluciona de Swablu (Nv 35)





Habilidad: Cura Natural.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Mov. Espejo	Volador
-	Canto	Normal
-	Velo Sagrado	Normal
-	Vuelo	Volador
Nv 35	Furia Dragón	Dragón
Nv 40	Danza Dragón	Dragón
Nv 45	Alivio	Normal
Nv 54	Canto Mortal	Normal
Nv 59	Ataque Aéreo	Volador
-	-	-

AMPHAROS
Eléctrico • Evoluciona de Flaaffy (Nv 30)



Habilidad: Elec. Stát.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Rayo	Eléctrico
-	Onda Trueno	Eléctrico
-	Esporagodón	Planta
-	Impactrueno	Eléctrico
Nv 42	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 57	Trueno	Eléctrico
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

ARIADOS
Bicho-Veneno • Arrebatado en el Laboratorio (Nv 43)

Habilidad: Enjambre / Insomnio.
Equipado con: Polvo Plata.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Telaraña	Bicho
-	Cara Susto	Normal
-	Chupavidas	Bicho
-	Bomba Lodo	Veneno
Nv 53	Agilidad	Psíquico
Nv 63	Psíquico	Psíquico
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

CROCONAW
Agua • Arrebatado en Ciudad Oasis (Nv 30)





Habilidad: Torrente.
Equipado con: Agua Mística.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Danza Lluvia	Agua
-	Cara Susto	Normal
-	Mordisco	Siniestro
-	Surf	Agua
Nv 37	Cuchillada	Normal
Nv 45	Chirrido	Normal
Nv 55	Hidrobomba	Agua
-	-	-
-	-	-
-	-	-

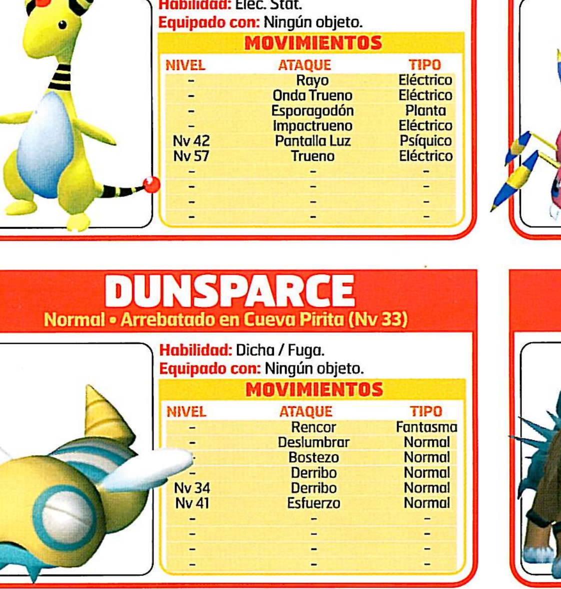
DELIBIRD
Normal • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 45)

Habilidad: Espír. Vital / Entusiasmo.
Equipado con: Antiderretir.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Ventisca	Hielo
-	Atracción	Normal
-	Presente	Normal
-	Vuelo	Volador
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

DUNSPARCE
Normal • Arrebatado en Cueva Pirita (Nv 33)



Habilidad: Dicha / Fuga.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Rencor	Fantasma
-	Deslumbrar	Normal
-	Bostezo	Normal
-	Derribo	Normal
Nv 34	Derribo	Normal
Nv 41	Esfuerzo	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

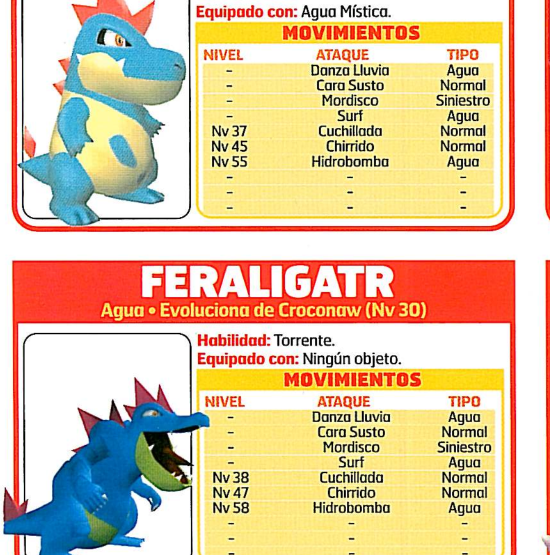
ENTEI
Fuego • Arrebatado en Monte Batalla (Nv 40)

Habilidad: Presión.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Día Soleado	Fuego
-	Malicioso	Normal
-	Mordisco	Siniestro
-	Llamarada	Fuego
Nv 41	Pisotón	Normal
Nv 51	Lanzallamas	Fuego
Nv 61	Contoneo	Normal
Nv 71	Llamarada	Fuego
Nv 81	Paz Mental	Psíquico
-	-	-

FERALIGATR
Agua • Evoluciona de Croconaw (Nv 30)



Habilidad: Torrente.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Danza Lluvia	Agua
-	Cara Susto	Normal
-	Mordisco	Siniestro
-	Surf	Agua
Nv 38	Cuchillada	Normal
Nv 47	Chirrido	Normal
Nv 58	Hidrobomba	Agua
-	-	-
-	-	-
-	-	-

FLAAFFY
Eléctrico • Arrebatado en Pueblo Pirita (Nv 30)

Habilidad: Elec. Stát.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Rayo	Eléctrico
-	Onda Trueno	Eléctrico
-	Esporagodón	Planta
-	Impactrueno	Eléctrico
Nv 36	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 45	Trueno	Eléctrico
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

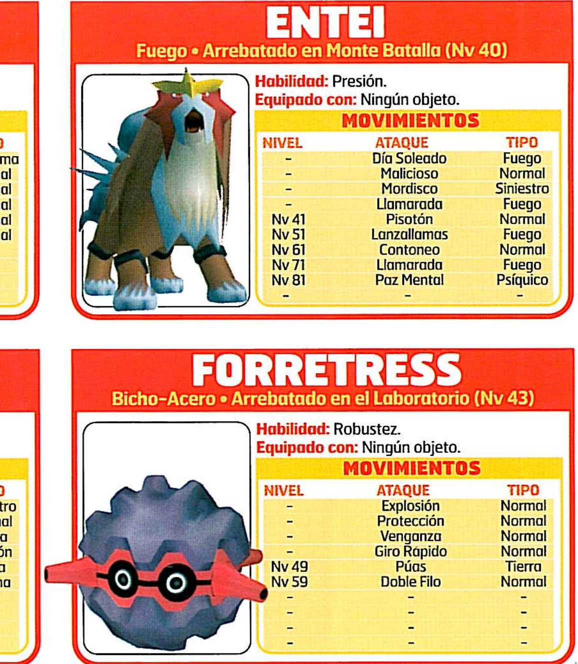
FLYGON
Tierra-Dragón • Evoluciona de Vibrava (Nv 45)

Habilidad: Levitación.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Triturar	Siniestro
-	Chirrido	Normal
-	Bucle Arena	Tierra
-	Dragoaliento	Dragón
Nv 53	Torm. Arena	Roca
Nv 65	Híperrayo	Norma
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

FORRETRESS
Bicho-Acero • Arrebatado en el Laboratorio (Nv 43)



Habilidad: Robustez.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Explosión	Normal
-	Protección	Normal
-	Venganza	Normal
-	Giro Rápido	Normal
Nv 49	Púas	Tierra
Nv 59	Doble Filo	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

HERACROSS
Bicho-Lucha • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 45)



Habilidad: Enjambre/Agallas
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Inversión	Lucha
-	Aguante	Normal
-	Contador	Lucha
-	Demolición	Lucha
Nv 53	Megacuerno	Bicho
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

HITMONTOP
Lucha • Arrebatado en Villa Ágata (Nv 38)

Habilidad: Intimidación.
Equipado con: Cint. Negro.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Agilidad	Psíquico
-	Foco Energía	Normal
-	Triplepatada	Lucha
-	Giro Rápido	Normal
Nv 43	Detección	Lucha
Nv 49	Esfuerzo	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

HOUNDOOM
Siniestro-Fuego • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 48)

Habilidad: Madrugar / Absor. Fuego.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Finta	Siniestro
-	Aullido	Normal
-	Polución	Veneno
-	Lanzallamas	Fuego
Nv 51	Lanzallamas	Fuego
Nv 59	Triturar	Siniestro
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

HO-OH
Pokémon premio

Fuego-Volador • Recibido en Monte Batalla (Nv 70)

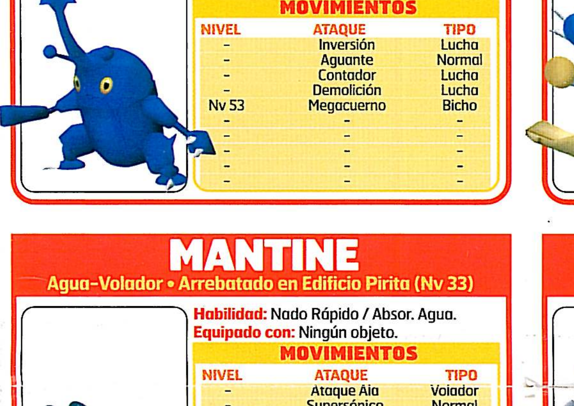


Habilidad: Presión.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Recuperación	Normal
-	Llamarada	Fuego
-	Día Soleado	Fuego
-	Rapidez	Normal
Nv 77	Fuegosagrado	Fuego
Nv 88	Poder Pasado	Roca
Nv 99	Premonición	Psíquico
-	-	-
-	-	-
-	-	-

MANTINE
Agua-Volador • Arrebatado en Edificio Pirita (Nv 33)





Habilidad: Nado Rápido / Absor. Agua.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Ataque Ala	Volador
-	Supersónico	Normal
-	Rayo Burbuja	Agua
-	Derribo	Normal
Nv 36	Ataque Ala	Volador
Nv 43	Hidropulso	Agua
Nv 50	Rayo Confuso	Fantasma
-	-	-
-	-	-
-	-	-

MEDICHAM
Lucha-Psíquico • Evoluciona de Meditite (Nv 37)

Habilidad: Energía Pura.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Detección	Lucha
-	Paz Mental	Psíquico
-	Confusión	Psíquico
-	Pat. S. Alta	Lucha
Nv 40	Más Psique	Normal
Nv 46	Inversión	Lucha
Nv 54	Recuperación	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-

MEDITITE
Lucha-Psíquico • Arrebatado en Cueva Pirita (Nv 33)







Habilidad: Energía Pura.
Equipado con: Cuchara Tor.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Detección	Lucha
-	Paz Mental	Psíquico
-	Confusión	Psíquico
-	Pat. S. Alta	Lucha
Nv 38	Más Psique	Normal
Nv 42	Inversión	Lucha
Nv 48	Recuperación	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-

MEGANIUM
Planta • Evoluciona de Bayleef (Nv 32)



Habilidad: Espesura.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Día Soleado	Fuego
-	Síntesis	Planta
-	Hoja Afilada	Planta
-	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 41	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 51	Velo Sagrado	Normal
Nv 61	Rayo Solar	Planta
-	-	-
-	-	-
-	-	-

NOCTOWL
Normal-Volador • Arrebatado en Pueblo Pirita (Nv 30)







Habilidad: Insomnio / Vista Lince.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Ala de Acero	Acero
-	Hipnosis	Psíquico
-	Reflejo	Psíquico
-	Vuelo	Volador
Nv 33	Derribo	Normal
Nv 41	Confusión	Psíquico
Nv 57	Come Sueños	Psíquico
-	-	-
-	-	-
-	-	-

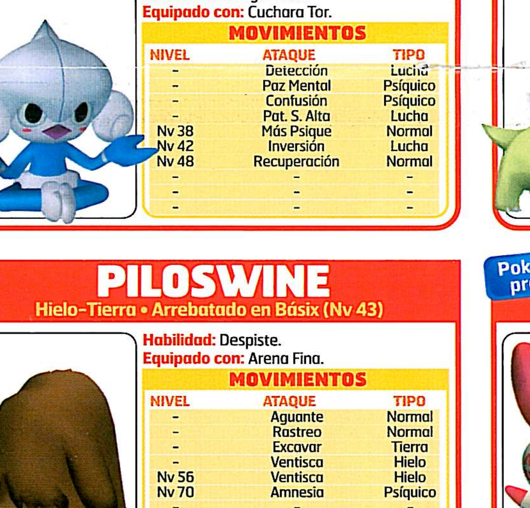
OCTILLERY
Agua • Evoluciona de Remoraid (Nv 25)

Habilidad: Ventosas.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Rayo Burbuja	Agua
-	Fijar Blanco	Normal
-	Psicorrayo	Psíquico
-	Rayo Aurora	Hielo
Nv 25	Pulpocañón	Agua
Nv 38	Foco Energía	Normal
Nv 54	Rayo Hielo	Hielo
Nv 70	Hiperrayo	Normal
-	-	-
-	-	-

PILOSWINE
Hielo-Tierra • Arrebatado en Básix (Nv 43)



Habilidad: Despiste.
Equipado con: Arena Fina.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Aguante	Normal
-	Rastreo	Normal
-	Excavar	Tierra
-	Ventisca	Hielo
Nv 56	Ventisca	Hielo
Nv 70	Amnesia	Psíquico
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

PLUSLE
Pokémon premio

Eléctrico • Recibido en Pueblo Pirita (Nv 13)

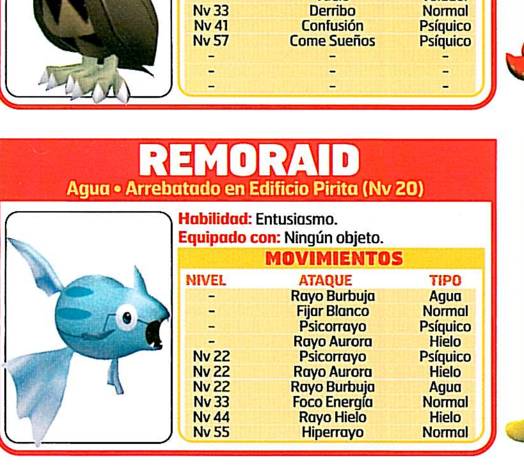


Habilidad: Más.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Gruñido	Normal
-	Onda Trueno	Eléctrico
-	At. Rápido	Normal
-	Refuerzo	Normal
Nv 19	Chispa	Eléctrico
Nv 22	Otra Vez	Normal
Nv 28	Llanto Falso	Siniestro
Nv 31	Carga	Eléctrico
Nv 37	Trueno	Eléctrico
Nv 47	Agilidad	Psíquico

REMORAID
Agua • Arrebatado en Edificio Pirita (Nv 20)



Habilidad: Entusiasmo.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Rayo Burbuja	Agua
-	Fijar Blanco	Normal
-	Psicorrayo	Psíquico
-	Rayo Aurora	Hielo
Nv 22	Psicorrayo	Psíquico
Nv 22	Rayo Aurora	Hielo
Nv 22	Rayo Burbuja	Agua
Nv 33	Foco Energía	Normal
Nv 44	Rayo Hielo	Hielo
Nv 55	Hiperrayo	Normal

SHUCKLE
Bicho-Roca • Arrebatado en Básix (Nv 45)

Habilidad: Robustez.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Velo Sagrado	Normal
-	Otra Vez	Normal
-	Descanso	Psíquico
-	Venganza	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

SKARMORY
Acero-Volador • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 47)

Habilidad: Vista Lince / Robustez.
Equipado con: Pico Afilado.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Pico Taladro	Volador
-	Eco Metálico	Acero
-	Aire Afilado	Volador
-	Ala de Acero	Acero
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

SKIPLOOM
Planta-Volador • Arrebatado en Pueblo Pirita (Nv 30)

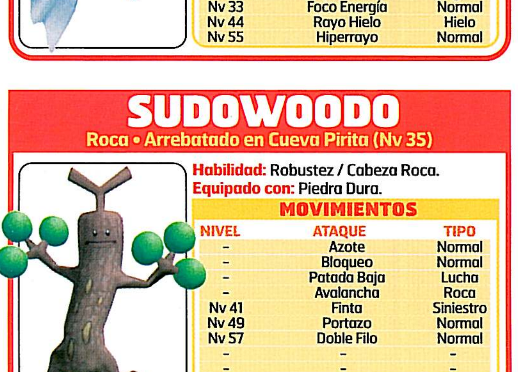


Habilidad: Clorofila.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Síntesis	Planta
-	Somnífero	Planta
-	Esporagodón	Planta
-	Megaagotar	Planta
Nv 36	Megaagotar	Planta
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

SUDOWOODO
Roca • Arrebatado en Cueva Pirita (Nv 35)



Habilidad: Robustez / Cabeza Roca.
Equipado con: Piedra Dura.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Azote	Normal
-	Bloqueo	Normal
-	Patada Baja	Lucha
-	Avalancha	Roca
Nv 41	Finta	Siniestro
Nv 49	Portazo	Normal
Nv 57	Doble Filo	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-

SUICUNE
Agua • Arrebatado en Básix (Nv 40)

Habilidad: Presión.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Danza Lluvia	Agua
-	Malicioso	Normal
-	Tornado	Volador
-	Surf	Agua
Nv 41	Rayo Aurora	Hielo
Nv 51	Neblina	Hielo
Nv 61	Manto Espejo	Psíquico
Nv 71	Hidrobomba	Agua
Nv 81	Paz Mental	Psíquico
-	-	-

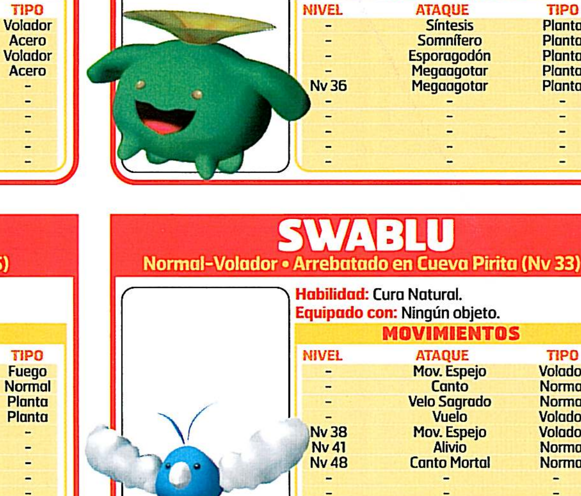
SUNFLORA
Planta • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 45)

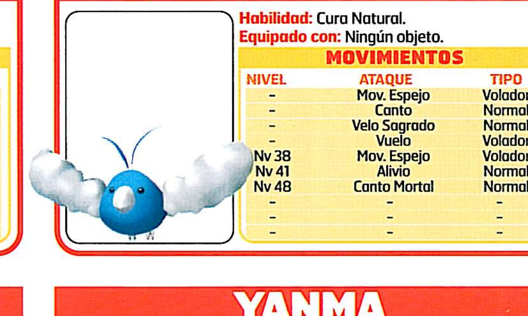
Habilidad: Clorofila.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Día Soleado	Fuego
-	Desarrollo	Normal
-	Arraigo	Planta
-	Rayo Solar	Planta
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

SWABLU
Normal-Volador • Arrebatado en Cueva Pirita (Nv 33)





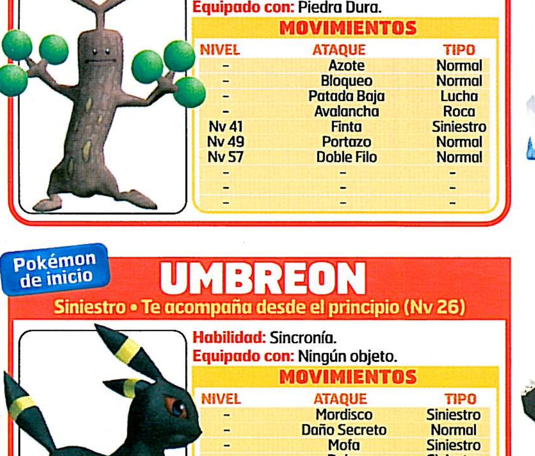
Habilidad: Cura Natural.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Mov. Espejo	Volador
-	Canto	Normal
-	Velo Sagrado	Normal
-	Vuelo	Volador
Nv 38	Mov. Espejo	Volador
Nv 41	Alivio	Normal
Nv 48	Canto Mortal	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-

UMBREON
Pokémon de inicio

Siniestro • Te acompaña desde el principio (Nv 26)



Habilidad: Sincronía.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Mordisco	Siniestro
-	Daño Secreto	Normal
-	Mofa	Siniestro
-	Robo	Siniestro
Nv 30	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 36	Finta	Siniestro
Nv 42	Mal de Ojo	Normal
Nv 47	Chirrido	Normal
Nv 52	Luz Lunar	Normal
-	-	-

URSARING
Normal • Arrebatado en Guarida del Equipo Cepo (Nv 45)

Habilidad: Agallas.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Finta	Siniestro
-	Llanto Falso	Siniestro
-	Lengüetazo	Fantasma
-	Cuchillada	Normal
Nv 49	Golpe	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

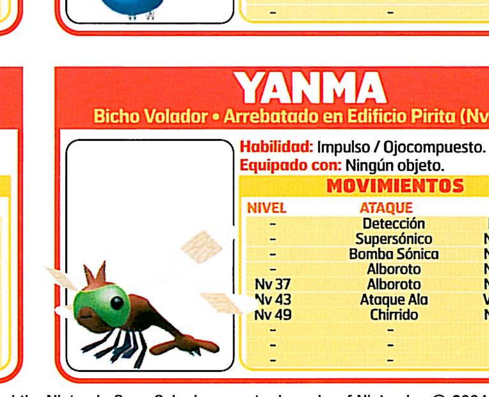
VIBRAVA
Tierra-Dragón • Arrebatado en el Laboratorio (Nv 43)

Habilidad: Levitación.
Equipado con: Colmillodrag.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Triturar	Siniestro
-	Chirrido	Normal
-	Bucle Arena	Tierra
-	Dragoaliento	Dragón
Nv 49	Torm. Arena	Roca
Nv 57	Híperrayo	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

YANMA
Bicho Volador • Arrebatado en Edificio Pirita (Nv 33)





Habilidad: Impulso / Ojocompuesto.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Detección	Lucha
-	Supersónico	Normal
-	Bomba Sónica	Normal
-	Alboroto	Normal
Nv 37	Alboroto	Normal
Nv 43	Ataque Ala	Volador
Nv 49	Chirrido	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-

Nintendo Acción



Pokémon™ Colosseum

Datos de combate de los Pokémon Oscuros

Nintendo GameCube · The Pokémon Company · Nintendo

pokemon.nintendo.es

ABSOL
Siniestro • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 48)

• **Habilidad:** Presión.
• **Equipado con:** Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Canto Mortal	Normal
-	Danza Espada	Normal
-	Cuchillada	Normal
-	Finta	Siniestro

BAYLEEF
Planta • Arrebatado en Ciudad Oasis (Nv 30)

Habilidad: Espesura
Equipado con: Sem. Milagro.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Día Soleado	Fuego
-	Síntesis	Planta
-	Hoja Afilada	Planta
-	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 31	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 39	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 47	Velo Sagrado	Normal
Nv 55	Rayo Solar	Planta

ESPEON
Pokémon de inicio

Psíquico • Te acompaña desde el principio (Nv 25)

Habilidad: Sincronía.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Confusión	Psíquico
-	Retroceso	Normal
-	Reflejo	Psíquico
-	Refuerzo	Normal
Nv 30	Rapidez	Normal
Nv 36	Psicorrayo	Psíquico
Nv 42	Más Psique	Normal
Nv 47	Psíquico	Psíquico
Nv 52	Sol Matinal	Normal

FURRET
Normal • Arrebatado en Pueblo Pirita (Nv 33)



Habilidad: Fuga / Vista Lince.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Cola Férrea	Acero
-	Refuerzo	Normal
-	At. Rápido	Normal
-	Fuerza	Normal
Nv 37	Señuelo	Normal
Nv 48	Descanso	Psíquico
Nv 59	Amnesia	Psíquico

GLIGAR
Tierra-Volador • Arrebatado en Básix (Nv 43)



Habilidad: Corte Fuerte / Velo Arena.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Finta	Siniestro
-	Ataque Arena	Tierra
-	Picotazo Ven.	Veneno
-	Cuchillada	Normal
Nv 44	Chirrido	Normal
Nv 52	Guillotina	Normal

GRANBULL
Normal • Arrebatado en el Laboratorio (Nv 43)







Habilidad: Intimidación.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Mordisco	Siniestro
-	Cara Susto	Normal
-	Rugido	Normal
-	Fuerza	Normal
Nv 49	Derribo	Normal
Nv 61	Triturar	Siniestro

HARIYAMA
Lucha • Evoluciona de Makuhita (Nv 24)





Habilidad: Sebo / Agallas
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Protecía	Normal
-	Foco Energía	Normal
-	Tiro Vital	Lucha
-	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 33	Estímulo	Normal
Nv 40	Tambor	Normal
Nv 44	Aguante	Normal
Nv 51	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 55	Inversión	Lucha

JUMPLUFF
Planta-Volador • Evoluciona de Skiploom (Nv 27)

Habilidad: Clorofila.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Nivel	Ataque	Planta
-	Síntesis	Planta
-	Somnífero	Planta
-	Esporagodón	Planta
-	Megaagotar	Planta
Nv 33	Esporagodón	Planta
Nv 44	Megaagotar	Planta

LEDIAN
Bicho-Volador • Arrebatado en Básix (Nv 40)

Habilidad: Enjambre / Madrugar.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Relevo	Normal
-	Velo Sagrado	Normal
-	Supersónico	Normal
-	Puño Cometa	Normal
Nv 42	Rapidez	Normal
Nv 51	Agilidad	Psíquico
Nv 60	Doble Filo	Normal

MAGCARGO
Fuego-Roca • Evoluciona de Slugma (Nv 38)

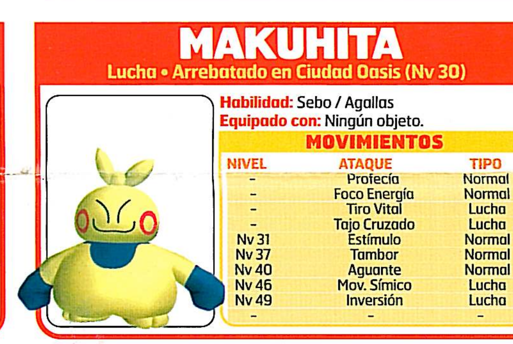


Habilidad: Escudo Magma / Cuerpo Llama.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Día Soleado	Fuego
-	Bostezo	Normal
-	Lanzarrocas	Roca
-	Lanzallamas	Fuego
Nv 48	Avalancha	Roca
Nv 60	Golpe Cuerpo	Normal

MAKUHITA
Lucha • Arrebatado en Ciudad Oasis (Nv 30)





Habilidad: Sebo / Agallas
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Protecía	Normal
-	Foco Energía	Normal
-	Tiro Vital	Lucha
-	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 31	Estímulo	Normal
Nv 37	Tambor	Normal
Nv 40	Aguante	Normal
Nv 46	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 49	Inversión	Lucha

METAGROSS
Acero-Psíquico • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 50)





Habilidad: Cuerpo Puro.
Equipado con: Rev. Metálico.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Hiperrayo	Normal
-	Def. Férrea	Acero
-	Garra Metal	Acero
-	Psíquico	Psíquico
Nv 55	Puño Meteoro	Lucha
Nv 66	Agilidad	Psíquico
Nv 77	Hiperrayo	Normal

MILTANK
Normal • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 48)



Habilidad: Sebo.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Batido	Normal
-	Rizo Defensa	Normal
-	Desenrollar	Roca
-	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 53	Campana Cura	Normal

MISDREAVUS
Fantasma • Arrebatado en Pueblo Pirita (Nv 30)



Habilidad: Levitación.
Equipado con: Hechizo.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Psicorrayo	Psíquico
-	Rayo Confuso	Fantasma
-	Mal de Ojo	Normal
-	Bola Sombra	Fantasma
Nv 37	Divide Dolor	Normal
Nv 42	Terremoto	Tierra
Nv 45	Canto Mortal	Normal
Nv 53	Rabia	Fantasma

MURKROW
Siniestro-Volador • Arrebatado en el Laboratorio (Nv 43)



Habilidad: Insomnio.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Finta	Siniestro
-	Mal de Ojo	Normal
-	Tinieblas	Fantasma
-	Vuelo	Volador
Nv 48	Mal de Ojo	Normal

QUAGSIRE
Tierra-Agua • Arrebatado en Pueblo Pirita (Nv 30)

Habilidad: Humedad / Absor. Agua.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Disp. Lodo	Tierra
-	Amnesia	Psíquico
-	Portazo	Normal
-	Surf	Agua
Nv 35	Bostezo	Normal
Nv 42	Terremoto	Tierra
Nv 49	Danza Lluvia	Agua
Nv 61	Neblina	Hielo
Nv 61	Niebla	Hielo

QUILAVA
Fuego • Arrebatado en Ciudad Oasis (Nv 30)

Habilidad: Mar Llamas.
Equipado con: Carbón.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Día Soleado	Fuego
-	Pantallahumo	Normal
-	Excavar	Tierra
-	Rueda Fuego	Fuego
Nv 31	Rueda Fuego	Fuego
Nv 42	Rapidez	Normal
Nv 54	Lanzallamas	Fuego

QWILFISH
Agua-Veneno • Arrebatado en Edificio Pirita (Nv 33)



Habilidad: Punto Tóxico / Nado Rápido.
Equipado con: Flecha Ven.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Pin Misil	Bicho
-	Reducción	Normal
-	Picotazo Ven.	Veneno
-	Surf	Agua
Nv 37	Derribo	Normal
Nv 46	Hidrobomba	Agua

RAIKOU
Eléctrico• Arrebatado en el Laboratorio (Nv 40)



Habilidad: Presión.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Danza Lluvia	Agua
-	Malicioso	Normal
-	At. Rápido	Normal
-	Trueno	Eléctrico
Nv 41	Chispa	Eléctrico
Nv 51	Reflejo	Psíquico
Nv 61	Triturar	Siniestro
Nv 71	Trueno	Eléctrico
Nv 81	Paz Mental	Psíquico

SLUGMA
Fuego • Arrebatado en Pueblo Pirita (Nv 30)

Habilidad: Escudo Magma / Cuerpo Llama.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Día Soleado	Fuego
-	Bostezo	Normal
-	Lanzarrocas	Roca
-	Lanzallamas	Fuego
Nv 36	Terremoto	Tierra
Nv 43	Avalancha	Roca
Nv 50	Golpe Cuerpo	Normal

SMEARGLE
Normal • Arrebatado en Guarida del Equipo Cepo (Nv 45)

Habilidad: Ritmo Propio.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Esquema	Normal
-	Látigo	Normal
-	Doblebofetón	Normal
-	Cola Férrea	Acero
Nv 51	Esquema	Normal
Nv 61	Esquema	Normal
Nv 71	Esquema	Normal
Nv 81	Esquema	Normal
Nv 91	Esquema	Normal

SNEASEL
Siniestro-Hielo • Arrebatado en Básix (Nv 43)



Habilidad: Foco Interno / Vista Lince.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Finta	Siniestro
-	Chirrido	Normal
-	Golpes Furia	Normal
-	Viento Hielo	Hielo
Nv 50	Cuchillada	Normal
Nv 57	Paliza	Siniestro
Nv 64	Garra Metal	Acero

STANTLER
Normal • Arrebatado en Básix (Nv 43)

Habilidad: Intimidación.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Impresionar	Fantasma
-	Hipnosis	Psíquico
-	Malicioso	Normal
-	Derribo	Normal
Nv 49	Paz Mental	Psíquico

TOGETIC
Normal-Volador • Arrebatado en Puesto de Servicio (Nv 20)

Habilidad: Entusiasmo / Dicha.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Metrónomo	Normal
-	Encanto	Normal
-	Beso Dulce	Normal
-	Bostezo	Normal
Nv 21	Otra Vez	Normal
Nv 26	Señuelo	Normal
Nv 31	Deseo	Normal
Nv 36	Velo Sagrado	Normal
Nv 41	Doble Filo	Normal

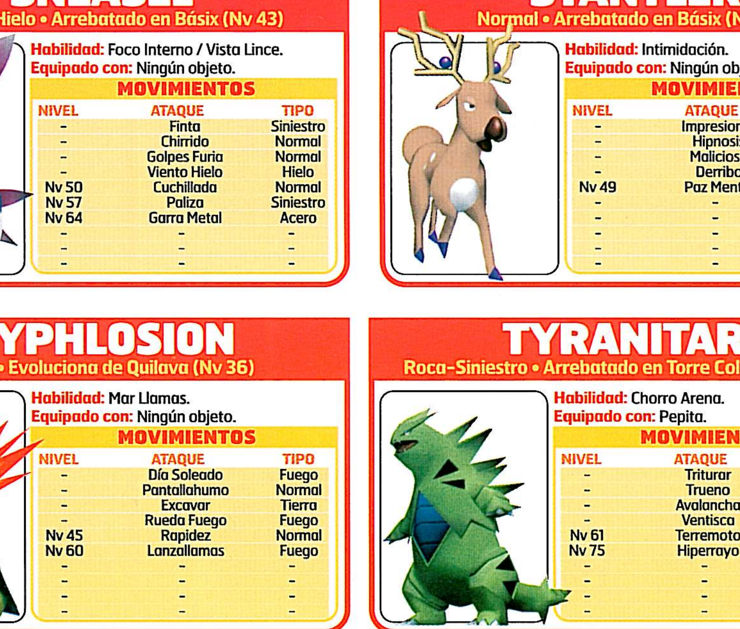
TROPIUS
Planta-Volador • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 48)

Habilidad: Clorofila.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Rayo Solar	Planta
-	Síntesis	Planta
-	Hoja Mágica	Planta
-	Vuelo	Volador

TYPHLOSION
Fuego • Evoluciona de Quilava (Nv 36)



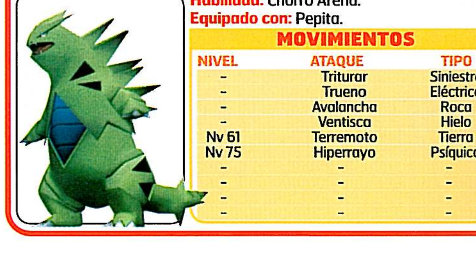


Habilidad: Mar Llamas.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Día Soleado	Fuego
-	Pantallahumo	Normal
-	Excavar	Tierra
-	Rueda Fuego	Fuego
Nv 45	Rapidez	Normal
Nv 60	Lanzallamas	Fuego

TYRANITAR
Roca-Siniestro • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 55)



Habilidad: Chorro Arena.
Equipado con: Pepita.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Triturar	Siniestro
-	Trueno	Eléctrico
-	Avalancha	Roca
-	Ventisca	Hielo
Nv 61	Terremoto	Tierra
Nv 75	Hiperrayo	Psíquico

REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción



Pokémon™ Colosseum

Datos de combate de los Pokémon Oscuros

Nintendo GameCube · The Pokémon Company · Nintendo
pokemon.nintendo.es

ABSOL
Siniestro • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 48)

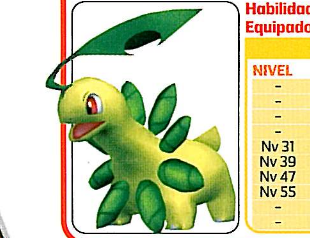


• Habilidad: Presión.
• Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Canto Mortal	Normal
-	Danza Espada	Normal
-	Cuchillada	Normal
-	Finta	Siniestro
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

BAYLEEF
Planta • Arrebatado en Ciudad Oasis (Nv 30)



Habilidad: Espesura
Equipado con: Sem. Milagro.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Día Soleado	Fuego
-	Síntesis	Planta
-	Hoja Afilada	Planta
-	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 31	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 39	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 47	Velo Sagrado	Normal
Nv 55	Rayo Solar	Planta
-	-	-
-	-	-

ESPEON
Pokémon de inicio

Psíquico • Te acompaña desde el principio (Nv 25)



Habilidad: Sincronía.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Confusión	Psíquico
-	Retroceso	Normal
-	Reflejo	Psíquico
-	Refuerzo	Normal
Nv 30	Rapidez	Normal
Nv 36	Psicorrayo	Psíquico
Nv 42	Más Psique	Normal
Nv 47	Psíquico	Psíquico
Nv 52	Sol Matinal	Normal

FURRET
Normal • Arrebatado en Pueblo Pirita (Nv 33)

Habilidad: Fuga / Vista Lince.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Cola Férrea	Acero
-	Refuerzo	Normal
-	At. Rápido	Normal
-	Fuerza	Normal
Nv 37	Señuelo	Normal
Nv 48	Descanso	Psíquico
Nv 59	Amnesia	Psíquico
-	-	-
-	-	-
-	-	-

GLIGAR
Tierra-Volador • Arrebatado en Básix (Nv 43)

Habilidad: Corte Fuerte / Velo Arena.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Finta	Siniestro
-	Ataque Arena	Tierra
-	Picotazo Ven.	Veneno
-	Cuchillada	Normal
Nv 44	Chirrido	Normal
Nv 52	Guillotina	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

GRANBULL
Normal • Arrebatado en el Laboratorio (Nv 43)

Habilidad: Intimidación.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Mordisco	Siniestro
-	Cara Susto	Normal
-	Rugido	Normal
-	Fuerza	Normal
Nv 49	Derribo	Normal
Nv 61	Triturar	Siniestro
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

HARIYAMA
Lucha • Evoluciona de Makuhita (Nv 24)

Habilidad: Sebo / Agallas
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Protección	Normal
-	Foco Energía	Normal
-	Tiro Vital	Lucha
-	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 33	Estímulo	Normal
Nv 40	Tambor	Normal
Nv 44	Aguante	Normal
Nv 51	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 55	Inversión	Lucha

JUMPLUFF
Planta-Volador • Evoluciona de Skiploom (Nv 27)

Habilidad: Clorofila.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Nivel	Ataque	Planta
-	Síntesis	Planta
-	Somnífero	Planta
-	Esporagodón	Planta
-	Megaagotar	Planta
Nv 33	Esporagodón	Planta
Nv 44	Megaagotar	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

LEDIAN
Bicho-Volador • Arrebatado en Básix (Nv 40)



Habilidad: Enjambre / Madrugar.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	-	Normal
-	Velo Sagrado	Normal
-	Supersónico	Normal
-	Puño Cometa	Normal
Nv 42	Rapidez	Normal
Nv 51	Agilidad	Psíquico
Nv 60	Doble Filo	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-

MAGCARGO
Fuego-Roca • Evoluciona de Slugma (Nv 38)

Habilidad: Escudo Magma / Cuerpo Llama.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Día Soleado	Fuego
-	Bostezo	Normal
-	Lanzarrocas	Roca
-	Lanzallamas	Fuego
Nv 48	Avalancha	Roca
Nv 60	Golpe Cuerpo	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

MAKUHITA
Lucha • Arrebatado en Ciudad Oasis (Nv 30)



Habilidad: Sebo / Agallas
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Protección	Normal
-	Foco Energía	Normal
-	Tiro Vital	Lucha
-	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 31	Estímulo	Normal
Nv 37	Tambor	Normal
Nv 40	Aguante	Normal
Nv 46	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 49	Inversión	Lucha

METAGROSS
Acero-Psíquico • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 50)

Habilidad: Cuerpo Puro.
Equipado con: Rev. Metálico.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Hiperrayo	Normal
-	Def. Férrea	Acero
-	Garra Metal	Acero
-	Psíquico	Psíquico
Nv 55	Puño Meteoro	Lucha
Nv 66	Agilidad	Psíquico
Nv 77	Hiperrayo	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-

MILTANK
Normal • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 48)

Habilidad: Sebo.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Batido	Normal
-	Rizo Defensa	Normal
-	Desenrollar	Roca
-	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 53	Campana Cura	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

MISDREAVUS
Fantasma • Arrebatado en Pueblo Pirita (Nv 30)

Habilidad: Levitación.
Equipado con: Hechizo.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Psicorrayo	Psíquico
-	Rayo Confuso	Fantasma
-	Mal de Ojo	Normal
-	Bola Sombra	Fantasma
Nv 37	Divide Dolor	Normal
Nv 42	Terremoto	Tierra
Nv 45	Canto Mortal	Normal
Nv 53	Rabia	Fantasma
-	-	-

MURKROW
Siniestro-Volador • Arrebatado en el Laboratorio (Nv 43)

Habilidad: Insomnio.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Finta	Siniestro
-	Mal de Ojo	Normal
-	Tinieblas	Fantasma
-	Vuelo	Volador
Nv 48	Mal de Ojo	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

QUAGSIRE
Tierra-Agua • Arrebatado en Pueblo Pirita (Nv 30)

Habilidad: Humedad / Absor. Agua.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Disp. Lodo	Tierra
-	Amnesia	Psíquico
-	Portazo	Normal
-	Surf	Agua
Nv 35	Bostezo	Normal
Nv 42	Terremoto	Tierra
Nv 49	Danza Lluvia	Agua
Nv 61	Neblina	Hielo
Nv 61	Niebla	Hielo
-	-	-

QUILAVA
Fuego • Arrebatado en Ciudad Oasis (Nv 30)

Habilidad: Mar Llamas.
Equipado con: Carbón.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Día Soleado	Fuego
-	Pantallahumo	Normal
-	Excavar	Tierra
-	Rueda Fuego	Fuego
Nv 31	Rueda Fuego	Fuego
Nv 42	Rapidez	Normal
Nv 54	Lanzallamas	Fuego
-	-	-
-	-	-
-	-	-

QWILFISH
Agua-Veneno • Arrebatado en Edificio Pirita (Nv 33)

Habilidad: Punto Tóxico / Nado Rápido.
Equipado con: Flecha Ven.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Pin Misil	Bicho
-	Reducción	Normal
-	Picotazo Ven.	Veneno
-	Surf	Agua
Nv 37	Derribo	Normal
Nv 46	Hidrobomba	Agua
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

RAIKOU
Eléctrico • Arrebatado en el Laboratorio (Nv 40)

Habilidad: Presión.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Danza Lluvia	Agua
-	Malicioso	Normal
-	At. Rápido	Normal
-	Trueno	Eléctrico
Nv 41	Chispa	Eléctrico
Nv 51	Reflejo	Psíquico
Nv 61	Triturar	Siniestro
Nv 71	Trueno	Eléctrico
Nv 81	Paz Mental	Psíquico

SLUGMA
Fuego • Arrebatado en Pueblo Pirita (Nv 30)

Habilidad: Escudo Magma / Cuerpo Llama.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Día Soleado	Fuego
-	Bostezo	Normal
-	Lanzarrocas	Roca
-	Lanzallamas	Fuego
Nv 36	Lanzallamas	Fuego
Nv 43	Avalancha	Roca
Nv 50	Golpe Cuerpo	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-

SMEARGLE
Normal • Arrebatado en Guarida del Equipo Cepo (Nv 45)

Habilidad: Ritmo Propio.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Esquema	Normal
-	Látigo	Normal
-	Doblebofetón	Normal
-	Cola Férrea	Acero
Nv 51	Esquema	Normal
Nv 61	Esquema	Normal
Nv 71	Esquema	Normal
Nv 81	Esquema	Normal
Nv 91	Esquema	Normal

SNEASEL
Siniestro-Hielo • Arrebatado en Básix (Nv 43)

Habilidad: Foco Interno / Vista Lince.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Finta	Siniestro
-	Chirrido	Normal
-	Golpes Furia	Normal
-	Viento Hielo	Hielo
Nv 50	Cuchillada	Normal
Nv 57	Paliza	Siniestro
Nv 64	Garra Metal	Acero
-	-	-
-	-	-
-	-	-

STANTLER
Normal • Arrebatado en Básix (Nv 43)

Habilidad: Intimidación.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Impresionar	Fantasma
-	Hipnosis	Psíquico
-	Malicioso	Normal
-	Derribo	Normal
Nv 49	Paz Mental	Psíquico
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

TOGETIC
Normal-Volador • Arrebatado en Puesto de Servicio (Nv 20)

Habilidad: Entusiasmo / Dicha.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Metrónomo	Normal
-	Encanto	Normal
-	Beso Dulce	Normal
-	Bostezo	Normal
Nv 21	Otra Vez	Normal
Nv 26	Señuelo	Normal
Nv 31	Deseo	Normal
Nv 36	Velo Sagrado	Normal
Nv 41	Doble Filo	Normal

TROPIUS
Planta-Volador • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 48)

Habilidad: Clorofila.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Rayo Solar	Planta
-	Síntesis	Planta
-	Hoja Mágica	Planta
-	Vuelo	Volador
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

TYPHLOSION
Fuego • Evoluciona de Quilava (Nv 36)

Habilidad: Mar Llamas.
Equipado con: Ningún objeto.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Día Soleado	Fuego
-	Pantallahumo	Normal
-	Excavar	Tierra
-	Rueda Fuego	Fuego
Nv 45	Rapidez	Normal
Nv 60	Lanzallamas	Fuego
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

TYRANITAR
Roca-Siniestro • Arrebatado en Torre Colosal (Nv 55)

Habilidad: Chorro Arena.
Equipado con: Pepita.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
-	Triturar	Siniestro
-	Trueno	Eléctrico
-	Avalancha	Roca
-	Ventisca	Hielo
Nv 61	Terremoto	Tierra
Nv 75	Hiperrayo	Psíquico
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

CONCURSO



Consigue el premio de tus sueños: Mario Golf y ¡una GameCube!

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: golfna + tus datos personales**

SORTEAMOS:

1 PACK CON: GameCube + mando infrarrojos + Tarjeta de memoria





Le informamos de que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de agosto de 2004









¡Crash y Spyro unen fuerzas...

CRASH FUSION

¡Qué buena idea! Dos superhéroes unidos por el mismo objetivo, pero cada uno protagonizando su propio cartucho.



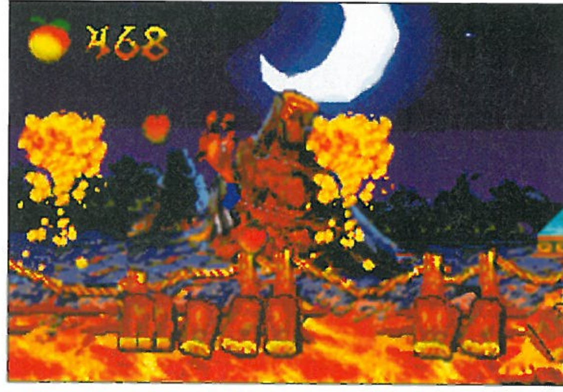
El estilo de juego es bastante simple: saltas, coges objetos, evitas enemigos, pero el encanto de Crash lo envuelve todo.



En las tiendas de cada zona puedes comprar cartas, ver el inventario o incluso probar suerte jugando a la ruleta.



Crash debe abrirse camino a través de cinco zonas diferentes y muy variadas antes de enfrentarse con Ripto y Neo Cortex.



La dificultad no es excesiva, pero en algunos momentos el juego pone en serios apuros. Ojo aquí con las explosiones.

Los malvados Neo Cortex y Ripto, eternos rivales de Crash y Spyro, se han aliado para intentar enemistar a ambos héroes y hacer que se destruyan entre ellos. La idea no es sólo original, sino que además resulta la excusa perfecta para llevar a GBA dos nuevos títulos donde **los elementos de ambas sagas se entremezclan.** En uno controlamos a Crash (éste), y en el otro al dragón Spyro (en la otra página), ambos **unidos por un mismo objetivo pero cada uno con su propia versión de la historia... y su cartucho, claro.**

Saltos y bonus

«Crash Fusion», es un **sencillo plataformas en 2D que transcurre por escenarios llenos de color y detalle.** El objetivo es recorrer **cinco zonas diferentes** mientras participamos en un montón de divertidos minijuegos. En realidad son éstos los que le ponen la salsa al juego. A pesar de su simpleza, pues se trata de cosas como romper cajas, tirar misiles a las ovejas, manejar un pequeño tanque o levantar pesas, la mayoría divierte de lo lindo. Además, superar estos retos es la clave para seguir avanzando en la historia, y de paso también disfrutarlos en modo multijugador.

Otro de los elementos clave del juego son las **cartas. Hay más de 100 para reunir,** y la gracia del tema está en que además de buscarlas por el modo historia también las podrás **intercambiar con un amigo que tenga «Spyro Fusion».**

Por la parte menos buena, sólo que el modo historia **no dura mucho.** Se echan de menos más fases, aunque, bueno, siempre queda la opción de encontrar o cambiar todas las cartas, o ganar todos los minijuegos disponibles.

AVALANCHA DE MINIJUEGOS

HAY MÁS DE 50 Y TODOS SE PUEDEN DESBLOQUEAR en el "modo en grupo", donde puedes jugarlos sólo o probar algunos con hasta tres amiguetes en intensos piques multijugador. Son juegos sencillos y divertidos que harán que paséis buenos ratos.



En éste hay que aporrear el botón para levantar las pesas.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **VIVENDI UNIVERSAL**
- Desarrollador: **VIC. VISION**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **5 ZONAS / 50 MINIJUEGOS**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
Fases llenas de color. Bien por la animación de Crash.

SONIDO 81
Poquitos efectos y melodías un tanto repetitivas.

JUGABILIDAD 85
Los minijuegos son la base principal. El resto, algo simple.

DURACIÓN 83
Cinco zonas que se quedan escasas, pero hay multijugador.

TOTAL 84




Los **minijuegos** de bonus. **Intercambiar cartas.**


Su **corta duración** en el modo historia.

VALORACIÓN

Un divertido juego de plataformas en el que compartimos historia y personajes con otro superhéroe del momento: Spyro. Lástima que se haga tan corto.

...para divertir a los "plataformeros"!

SPYRO FUSION

La misma historia, idéntico objetivo pero diferentes formas de llevarlo a cabo. Mira cómo se las gasta Spyro aquí.



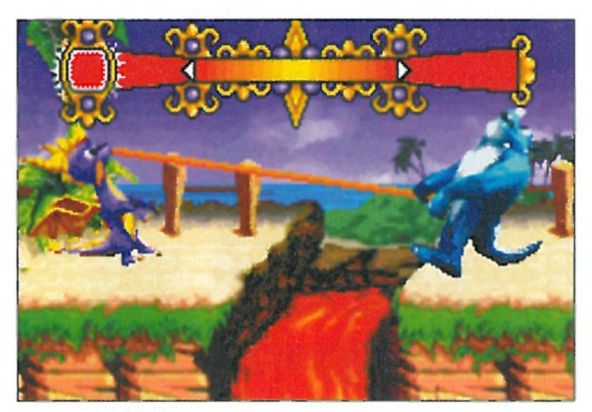
Los escenarios de juego son muy variados, cada uno tiene su propio estilo y ambientación, y aseguramos que sorprenden.



No sólo hay que explorar los escenarios en busca de los bonus, también debes recolectar el suficiente número de gemas.



Spyro puede escupir fuego o pegar cabezazos contra el suelo para defenderse de los abundantes enemigos.



Estos minijuegos son tan variados como sencillos. Aquí debes pulsar el botón rápidamente para tirara más fuerte de la cuerda.

A Spyro le ha pasado lo mismo que a Crash: sin darse cuenta se ha visto de repente envuelto en una buena movida. Su camino se ha cruzado con el del Bandicoot, y juntos deben evitar que Ripto y Cortex, los archienemigos, se apoderen del mundo. Para Spyro esto supone protagonizar un **plataformas clásico de avance lateral,** con cinco diferentes zonas cargaditas de bonus y desafíos antes de cumplir su objetivo: salvar el planeta. Lo mismo que Crash, vaya.

Un héroe escupe-fuego

En el **modo historia,** Spyro debe **localizar y superar cinco divertidos "desafíos"** en cada uno de los "plataformeros" escenarios para acceder a la siguiente zona. Se trata de cosas como aporrear el botón para apagar un fuego, conducir un coche que lanza misiles o golpear una bola para eliminar algunos enemigos. Además nos esperan minijuegos extra donde **ganar gemas o tarjetas intercambiables.**

A la hora de entrar en acción nos encontramos con **personajes grandes y bien definidos,** y pronto podemos comprobar que Spyro sigue tan en forma como siempre. El dragón puede hacer saltos dobles, planear, pegar cabezazos contra el suelo y por supuesto escupir fuego a todo lo que se mueva.

Como en el de Crash, **el ritmo del juego es muy vivo, y la variedad de escenarios,** que por cierto resultan simpáticos y coloristas, anima a seguir plataformeando a tope. Pero, también como en el de Crash, el único problemilla que le vemos es el de la duración. Bueno, hay minijuegos, multijugador y cartas para compensar. Así que tampoco será para tanto.

INTERCAMBIA TARJETAS

HAY MÁS DE CIEN TARJETAS EN EL JUEGO. Podemos comerciar con ellas o apostarlas en los bonus multijugador. Y si las intercambias con alguien que tenga un «Crash Fusion», podrás hacer lo mismo en ese juego.



El valor de cada tarjeta influye a la hora de competir en los bonus.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **VIVENDI UNIVERSAL**
- Desarrollador: **VICARIOUS VISIONS**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI / 3 BLOQUES**
- Datos: **5 ZONAS DIFERENTES**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
Destacan la ambientación y el nivel de detalle en escenarios.

SONIDO 85
Temas simpáticos y agradables, pero falta variedad.

JUGABILIDAD 87
El desarrollo entretiene y los bonus son bastante divertidos.

DURACIÓN 85
Se queda corto de fases, aunque compensa en minijuegos.

TOTAL 86


Los juegos de **bonus.** Entretenido **desarrollo.**


Lo mismo que en Crash, que **no dura mucho.**

VALORACIÓN

Pelín mejor que el de Crash, aunque como veis peca en lo mismo. Pero el desarrollo nos ha gustado un poco más que el del Bandicoot.

NINTENDO GAMECUBE

007 TODO O NADA



EA GAMES — Acción
59,95 € — 1-4 J

Bond protagoniza un peliculón que sólo se estrena en tu GC. Actores de verdad y la acción que esperabas.

Puntuación 93

ASTÉRIX Y OBÉLIX

NINTENDO — Acción
49,99 € — 1 J

Un juego clavadito al cómic, con mucha pelea, puzzles y situaciones de lo más cómico.

Puntuación 86

1080º AVALANCHE

NINTENDO — Snowboard
59,95 € — 1-4 J

El snow más espectacular. Compite contra los mejores surferos, muestra tus trucos, y haz frente a la avalancha.

Puntuación 90

BEYOND GOOD & EVIL



UBISOFT — Aventura de acción
59,95 € — 1 J

Una aventura con lucha, exploración, fotografía, buen guión y mejor doblaje. Una agradable sorpresa.

Puntuación 91

BILLY HATCHER

SEGA — Plataformas
59,95 € — 1-4 J

Plataformas y acción innovadoras y frescas, con toda la energía del "Sonic Team". Banda sonora de lujo.

Puntuación 89

DRAGON BALL Z BUDOKAI

ATARI — Lucha
59,95 € — 1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.

Puntuación 91

ENTER THE MATRIX



ATARI — Acción
29,99 € — 1 J

Recuperamos este juegazo de acción porque acaba de bajar de precio. ¿Todavía no te has hecho con él?

Puntuación 89

EL RETORNO DEL REY



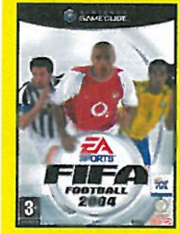
EA GAMES — Acción 3D
62,95 € — 1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

FIFA FOOTBALL 2004

EA SPORTS — Fútbol
59,95 € — 1-4 J



La edición más completa que hemos visto. La que tiene más números, más equipos, más efectos gráficos y un nuevo nivel de simulación. El control ha variado respecto a la edición anterior para dejarnos tomar más decisiones.

Puntuación 97

ETERNAL DARKNESS



NINTENDO — Aventura de terror
29,95 € — 1 J

En este juego vas a pasar miedo. El guión y la puesta en escena son de película de terror. Pero no el precio.

Puntuación 93

F. F. CRYSTAL CHRONICLES

SQUARE ENIX — Acción RPG
59,95 € — 1-4 J

De lo mejor que vas a encontrar en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?

Puntuación 96

LA NOVEDAD DEL MES

SPIDER-MAN 2

Activision — Aventura de acción
59,95 € — 1 J

Nueva York a nuestros pies, o más bien a nuestras telas de araña. Spider-Man recorre la ciudad y acude a las llamadas de auxilio de los habitantes en un arcade de atractivo desarrollo abierto, que mezcla aventura y lucha a tope.

Puntuación 87

F-ZERO GX



NINTENDO — Velocidad
59,95 € — 1-4 J



El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA PIEDRA...

EA GAMES — Aventura
62,95 € — 1 J

Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.

Puntuación 92

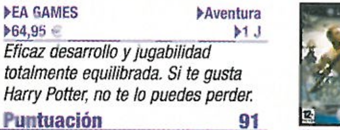
HARRY POTTER EL PRISIONERO...

EA GAMES — Aventura
59,95 € — 1 J

Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

Puntuación 92

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...



EA GAMES — Aventura
64,95 € — 1 J

Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.

Puntuación 91

KIRBY AIR RIDE



NINTENDO — Carreras
59,95 € — 1-4 J

Al estilo «Mario Kart», los Kirbys te invitan a correr, pero con una novedad: no hay acelerador.

Puntuación 89

LAS DOS TORRES



EA GAMES — Acción
64,95 € — 1 J

Imagínate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!

Puntuación 91

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



EA GAMES — Simulador de vida
64,95 € — 1 J

Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!

Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO GOLF



NINTENDO — Golf
59,95 € — 1-4 J

Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

NINTENDO — Carreras
59,95 € — 1-16 J

No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO — Tablero
29,95 € — 1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5



NINTENDO — Tablero
59,95 € — 1-4 J

Tiene más diversión, más modos de juego y un modo historia flipante. ¡Por supuesto juégalo en compañía!

Puntuación 93

MEDAL OF HONOR RISING SUN



EA GAMES — Acción 3D
64,95 € — 1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!

Puntuación 93

METAL GEAR: THE TWIN SNAKES

KONAMI — Espionaje
59,95 € — 1 J

Te va a sorprender esta versión exclusiva para GameCube de la serie de espionaje más aclamada. Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atrapará al instante. Y bueno, tiene subtítulos en castellano...

Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

MISSION: IMPOSSIBLE



ATARI — Espionaje
59,95 € — 1 J

De lo mejor que podréis encontrar en el género de espías. Tiene grandes rivales, pero aguanta el tirón.

Puntuación 92

NBA LIVE 2004



EA SPORTS — Baloncesto
62,95 € — 1-4 J

Una nueva edición que potencia aún más el realismo, buscando un control perfecto de las jugadas.

Puntuación 94

NBA STREET VOL. 2



EA SPORTS — Baloncesto
65,95 € — 1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

Puntuación 92

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

EA GAMES — Conducción
59,95 € — 1-2 J



Una entrega especial para fans del mundo del motor que se pirren por el "tuning". Decir que vamos a cambiar el aspecto de los coches no sería suficiente. Porque además las carreras tienen una calidad tremenda.

Puntuación 95

PITFALL THE LOST EXPEDITION

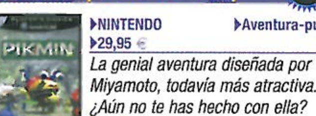


▸ACTIVISION ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J

Puzzles, plataformas, exploración, escenarios muy selváticos... Un muy buen juego... con textos en inglés.

Puntuación 88

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura-puzzle
▸29,95 € ▸1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

Puntuación 90

POKéMON CHANNEL



▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales.

Puntuación 90

POKéMON COLOSSEUM



▸NINTENDO ▸RPG Combate
▸59,95 € ▸1-4 J



El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA

▸UBISOFT ▸Acción plataformas
▸59,95 € ▸1 J

Ayuda al príncipe a atravesar un palacio lleno de plataformas, combates y puzzles. Lo agradecerás.

Puntuación 92

RAINBOW SIX 3



▸UBISOFT ▸Acción 3D
▸59,95 € ▸1-2 J

Eres el líder de un comando de élite en un arcade de acción que además te va a hacer pensar.

Puntuación 86

RAYMAN 3



▸UBISOFT ▸PLATAFORMAS
▸59,95 € ▸1-4 J

Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Su desarrollo os atrapará, seguro.

Puntuación 92

RESIDENT EVIL ZERO



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸64,95 € ▸1 J

El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles el primer RE.

Puntuación 94

R: RACING



▸NAMCO ▸Acción 3D
▸59,95 € ▸1-2 J

Apuesta por la simulación. Coches reales que se pilotan de forma realista Y gratis, «Pacman VS» para 4.

Puntuación 87

SERIOUS SAM



▸TAKE2 ▸Acción 3D
▸39,95 € ▸1-4 J

Acción y espectáculo a tope en un shooter que no te dejará un momento de descanso. ¡Y con humor, conste!

Puntuación 88

SONIC HEROES



▸SEGA ▸Arcade
▸59,95 € ▸1-2 J

Es más rápido,divertido y original que sus "hermanos", pero también pierde algo de aventura.

Puntuación 90

SOUL CALIBUR II

▸NAMCO ▸Lucha
▸59,95 € ▸1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, sí; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Sí, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.

Puntuación 97

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01	POKéMON COLOSSEUM
02	STAR WARS: REBEL STRIKE
03	HARRY POTTER Y EL PRISIONERO...
04	MARIO GOLF
05	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
06	METAL GEAR SOLID
07	POKéMON CHANNEL
08	SUPER SMASH BROS MELEE
09	METROID PRIME
10	SUPER MARIO SUNSHINE

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

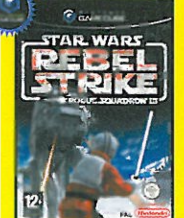


El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

STAR WARS: REBEL STRIKE

▸LUCASARTS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-2 J



Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

SPLINTER CELL



▸UBISOFT ▸Juego de espías
▸59,95 € ▸1 J

Un aventura impecable, con una conexión con Game Boy Advance que te deja flipado. Imprescindible.

Puntuación 93

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura-Plataformas
▸29,95 € ▸1 J





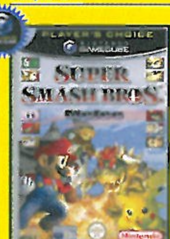
¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugón, y está aquí mismo.

Puntuación 95

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J





Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa' flipar"!

Puntuación 95

TAK Y EL PODER JUJU



▸THQ ▸Aventura 3D
▸59,95 € ▸1 J

Aventura y plataformas con un gran sentido del humor. Es original y seguro que consigue divertirte.

Puntuación 86

TIME SPLITTERS 2

▸EIDOS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

VIEWTIFUL JOE



▸CAPCOM ▸Beat'em Up
▸62,95 € ▸1 J

Un juego de acción espectacular. Con una jugabilidad sorprendente y un apartado visual de caerse de boca.

Puntuación 91

WARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM

▸NINTENDO ▸Carreras
▸44,95 € ▸1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

ZELDA: WIND WAKER

▸NINTENDO ▸Acción-Rol
▸69,95 € ▸1 J



La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS REBEL STRIKE
2. 007 TODO O NADA
3. TIME SPLITTERS 2
4. MEDAL OF HONOR RISING SUN
5. STAR WARS ROGUE LEADER

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. SONIC HEROES
3. PRINCE OF PERSIA
4. RAYMAN 3
5. WARIO WORLD

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO KART DOUBLE DASH!!
2. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
3. FIFA 2004
4. NBA STREET VOL. 2
5. R: RACING

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. POKéMON COLOSSEUM
3. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
4. METROID PRIME
5. HARRY POTTER Y EL PRISIONERO...
6. STARFOX

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. EL RETORNO DEL REY
3. SUPER SMASH BROS MELEE
4. TRUE CRIME
5. VIEWTIFUL JOE

GUÍA DE COMPRAS

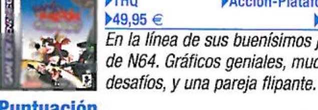
GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2

▶NINTENDO ▶Estrategia
▶39,95 € ▶1-4 J
Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.
Puntuación 93

BANJO-KAZOOIE

▶THQ ▶Acción-Plataformas
▶49,95 € ▶1-4 J
En la línea de sus buenísimos juegos de N64. Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja flipante.
Puntuación 90

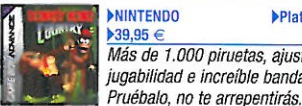
BRUCE LEE

▶VIVENDI ▶Beat'em Up
▶24,95 € ▶1 J
Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.
Puntuación 90

CRASH 2

▶VIVENDI ▶Plataformas
▶52,95 € ▶1-2 J
Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".
Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 3 (NUEVO)

▶LSP ▶Acción
▶39,95 € ▶1-2 J
Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!
Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 94

DONKEY KONG COUNTRY 2
▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J

La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.
Puntuación 96

DRAGON BALL Z II

▶ATARI ▶Rol-Aventura
▶49,95 € ▶1-4 J
Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...
Puntuación 85

EL RETORNO DEL REY

▶EA GAMES ▶Acción/Aventura
▶49,95 € ▶1-2 J
Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...
Puntuación 91

F-ZERO GP LEGEND
▶NINTENDO ▶Velocidad
▶44,95 € ▶1 J
El sistema de juego no cambia en esta nueva entrega. Todo es rápido como una centella. Pero sí que ha habido novedades, entre ellas varios modos de juego que añaden originalidad y nuevos objetivos, y circuitos, claro, más largos y más complejos, para que los expertos encuentren alicientes.
Puntuación 95

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 90

FIFA 2004

▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶49,95 € ▶1-2 J
El mejor juego de fútbol. Derrocha realismo, jugabilidad, y una base de datos con más de 300 equipos.
Puntuación 94

FINAL FANTASY TACTICS

▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-2 J
Los "roleros" más puristas buscaban un juego así. Con muchos combates por turnos para darle al "coco".
Puntuación 94

FIRE EMBLEM

NUEVO
▶NINTENDO ▶Estrategia
▶39,95 € ▶1-4 J
Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.
Puntuación 92

GOLDEN SUN

▶NINTENDO ▶Rol
▶45,00 € ▶1-2 J
Un fenomenal RPG que nos sumerge en una historia de magia y batallas. Entre 30 y 60 horas de juego.
Puntuación 94

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-2 J
La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.
Puntuación 97

HAMTARO ROMPECORAZONES

▶NINTENDO ▶Aventura/Rol
▶44,95 € ▶1-4 J
Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facilón y con personajes encantadores. Para tu hermanito.
Puntuación 85

HAMTARO HAM-HAM GAMES (NUEVO)

▶NINTENDO ▶Deportivo
▶39,95 € ▶1 J
Vive las olimpiadas de los hamsters con pruebas tan divertidas como equitación a lomos de pollos.
Puntuación 85

HARRY POTTER 2

▶EA GAMES ▶Aventura
▶54,95 € ▶1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.
Puntuación 91

HARRY POTTER 3 (NUEVO)

▶ELECTRONIC ARTS ▶RPG
▶49,95 € ▶1 J
El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.
Puntuación 90

LA NOVEDAD DEL MES
KIRBY Y EL LABERINTO DE LOS ESPEJOS

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷39,95 € ▷1-4 J
Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Eso no lo duda nadie. Y más si la cosa se pone peliaguda. Entonces podrás llamarlos al móvil y pedir su ayuda. O buscarte a otros tres colegas y gritar aquello de ¡help, help!
Puntuación: 94

KIRBY NIGHTMARE

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1 J
Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.
Puntuación 92

LAS DOS TORRES

▶ELECTRONIC ARTS ▶Acción
▶54,95€ ▶1-4 J
La segunda entrega viene cargada de mucha acción con toquecitos de Rol. Homenaje al abismo de Helm.
Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA
▶NINTENDO NES CLASSIC ▶Aventura / RPG
▶19,99 € ▶1 J

El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años. Si no lo jugaste en NES, no te lo puedes perder ahora. Porque no sólo tiene el encanto del tiempo, sino que es un juego muy actual, con mazmorras complicadas, puzzles, acción y grandes desafíos.
Puntuación 96

LEGEND OF ZELDA
▶NINTENDO ▶Rol
▶39,95 € ▶1-4 J
Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.
Puntuación 97

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

▶EA GAMES ▶Simulador de vida
▶49,95 € ▶1 J
Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.
Puntuación 91

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J
Es el líder indiscutible en velocidad. Y además ofrece un control genial y un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

MARIO & LUIGI

▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-2 J
Buen ROL con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.
Puntuación 94

MAX PAYNE

▶ROCKSTAR GAMES ▶Acción
▶24,95 € ▶1 J
Max sorprende a los usuarios de GBA con un título adulto y un "tiempo bala" de caerse de boca.
Puntuación 90

MEDAL OF HONOR

▶EA GAMES ▶Acción
▶49,95 € ▶1-2 J
Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.
Puntuación 91

MEGAMAN ZERO 2

▶CAPCOM ▶Acción
▶49,95 € ▶1-2 J
Vuelve el héroe con un juego de alto nivel de acción, muchos tiros y un nivel de dificultad algo elevado.
Puntuación 88

METROID ZERO MISSION
▶NINTENDO ▶Aventura
▶39,95 € ▶1 J


La saga protagonizada por Samus sigue dando alegrías en GBA. En esta ocasión nos ofrece una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades, un nuevo nivel de infiltración (donde veremos a la heroína sin su traje) y por supuesto gráficos, sonidos y emociones "made in GBA".
Puntuación 95

METROID FUSION



▶NINTENDO ▶Aventura
▶44,95 € ▶1 J

Recorre un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas.

Puntuación 94

POKéMON PINBALL

▶NINTENDO ▶Pinball
▶39,95 € ▶1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO



▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-4 J





Pero... ¿todavía no te has hecho con las últimas ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA



▶UBISOFT ▶Plataformas-acción
▶44,95 € ▶1 J

Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataformera. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

RAYMAN 3



▶UBISOFT ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1-2 J

Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado.

Puntuación 93

SABREWULF



▶THQ ▶Aventura/plataformas
▶49,95 € ▶1 J

Estudiada combinación de aventura, plataformas, exploración y puzzles, al más puro estilo RARE.

Puntuación 90

SHINING FORCE



▶SEGA ▶RPG Estrategia
▶49,95 € ▶1 J

Disfruta en tu GBA con su historia absorbente y su "curradísimo" sistema de combate por turnos.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 2



▶SEGA ▶Plataformas
▶49,99 € ▶1-4 J

El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SONIC ADVANCE 3



▶SEGA ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1-2 J

El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC BATTLE



▶THQ ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-4 J

La "familia" Sonic se ha marcado su particular "Smash Bros." sólo que en GBA y con cables. ¡A probarlo!

Puntuación 88

SONIC PINBALL PARTY



▶SEGA ▶Pinball
▶49,95 € ▶1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. HARRY POTTER Y EL PRISIONERO...
2. POKéMON ZAFIRO
3. POKéMON RUBI
4. SUPER MARIO ADVANCE 4
5. HAMTARO: HAM-HAM HEARTBREAK
6. YU-GI-OH: WORLD CHAMPIONSHIP
7. METROID ZERO MISSION
8. POKEMON PINBALL RUBI Y ZAFIRO
9. THE MUMMY
10. GOLDEN SUN 2

SPIDER-MAN 2 (NUEVO)

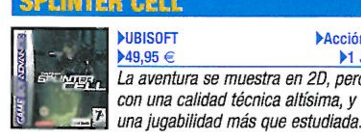


▶ACTIVISION ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL



▶UBISOFT ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J

La aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica altísima, y una jugabilidad más que estudiada.

Puntuación 92

SPLINTER CELL: PANDORA T.

▶UBI SOFT ▶Acción
▶44,95 € ▶1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

SPYRO: SEASON OF FLAME



▶VIVENDI ▶Plataformas
▶52,95 € ▶1 J

Una gran segunda parte. Incluye vista isométrica, escenarios coloristas y tres mundos enormes.

Puntuación 89

STREET FIGHTER ALPHA 3



▶CAPCOM ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J

La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 93

SUPER MARIO ADVANCE 4

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO ADVANCE



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1-4 J

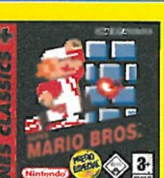
Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BROS. (NUEVO)



▶NINTENDO NES CLASSIC ▶Plataformas
▶19,99 € ▶1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminable duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 98

SUPER MARIO WORLD



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶37,95 € ▶1-4 J

96 mundos para explorar sin parar con Mario y/o Luigi. Incluye «Mario Bros.», el gran multijugador.

Puntuación 94

SUPER STREET FIGHTER II



▶CAPCOM ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? ¡Me apunto, colega!

Puntuación 90

SWORD OF MANA



▶SQUARE ENIX ▶RPG Acción
▶39,95 € ▶1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

V-RALLY 3



▶ATARI ▶Carreras
▶54,95 € ▶1-2 J

Coches renderizados, vista subjetiva, velocidad, suavidad y un altísimo nivel de jugabilidad.

Puntuación 93

WARIO LAND 4



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE



▶NINTENDO ▶Habilidad
▶34,95 € ▶1-2 J

Imaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un solo cartuchos. Pues, ¡diversión a tope!

Puntuación 94

YOSHI'S ISLAND



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 94

YU-GI-OH! TOURNAMENT 2004



▶KONAMI ▶Cartas
▶44,95 € ▶1-2 J

La mejor forma de conocer a fondo este juego de cartas. Además, se hace interminable. ¡Más cartas!

Puntuación 90

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. KIRBY Y EL LABERINTO...
4. SUPER MARIO BROS.
5. YOSHI'S ISLAND

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
3. LEGEND OF ZELDA
4. METROID ZERO MISSION
5. LEGEND OF ZELDA (NES CLASSIC)

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. EL RETORNO DEL REY
3. CT SPECIAL FORCES 3
4. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
5. SPLINTER CELL

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA FOOTBALL 2004
2. F-ZERO GP LEGEND
3. V-RALLY 3
4. MARIO KART
5. HAMTARO HAM-HAM GAMES

LOS MEJORES DE LUCHA

1. STREET FIGHTER ALPHA 3
2. SUPER STREET FIGHTER II
3. DRAGON BALL Z TAIKETSU
4. SONIC BATTLE
5. MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

NUESTRA RECOMENDACIÓN ¡¡Que viva la moda retro!! Tienes la oportunidad de hacerte con los mejores juegos de NES en tu GBA.



Todas las claves de la nueva aventura de Harry y sus amigos.



HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

PRIMERA ENTREGA

- Todos los objetivos y cómo superarlos.
- Descubre los secretos de la escuela Hogwarts.
- Cómo conseguir todos los retos especiales.

CONSEJOS PARA UN JOVEN MAGO

Harry, Ron y Hermione tienen mucho que hacer en su nuevo curso en Hogwarts. No sólo han de afrontar sus clases y exámenes, sino que les esperan peligros y nuevos enemigos. ¡Ánimo, magos!

A



B

C



D



NUEVO CURSO:

Estos son unos principios básicos para poder salir airosos de estos "deberes":

- Contamos con muchos hechizos, pero sólo podemos "llevar" dos , **asignados a las teclas X e Y.**
- Para lanzar un hechizo, **fija el blanco con R [A]**, y después pulsa el botón del hechizo asignado.
- Para examinar objetos o hablar con personajes, debes pulsar A.
- **Puedes alternar el control entre Harry, Ron y Hermione** pulsando B.
- Cada personaje tiene sus propias **habilidades:** Harry es experto en plataformas, Ron domina Lumos y sabe encontrar puertas ocultas. La alta magia es cosa de Hermione.

TESOROS

Hogwarts oculta todo tipo de secretos, guardados en cofres repartidos por todo el castillo. No pierdas de vista ninguno, pues ocultan objetos tan interesantes como estos:

- **Ranas de chocolate:** permiten recuperar la energía perdida.
- **Grageas Berty Botts:** grageas de todos los sabores. Puedes usarlas para comprar objetos **en la tienda de Fred y George**, en el sexto piso.
- **Cromos:** forman parte de distintas colecciones. **Si las completas [B]** recibirás sustanciosas recompensas.
- **Páginas del Folio Bruti:** libro con todas las criaturas mágicas que existen en el castillo de Hogwarts.

LOS OBJETIVOS

Tu aventura está dividida en varios días, correspondientes a las distintas clases a las que asistes. **Cada día tienes una lista de tareas a completar**. A veces son deberes, como buscar ingredientes para una poción o aprender un determinado hechizo. Otra veces se trata de misiones o aventuras: rescatar a un amigo, averiguar la identidad de **Sirius Black [C]**, luchar contra los Dementores... Tras terminar cada uno de los días, habrás aprendido nuevos hechizos y serás más habilidoso. ¡No está mal a cambio del esfuerzo! Pero la colaboración es esencial para superar estos retos. En tu camino encontrarás muchos puzzles, varios de los cuales sólo pueden resolverse colaborando con tus amigos. Es decir, que **debes alternar el control entre Ron, Harry y Hermione** y usar la habilidad que convenga en cada situación. Por ejemplo, Ron puede usar Lumos para aturdir a un enemigo, y a continuación Harry y Hermione proceder a eliminarlo usando Flipendo.

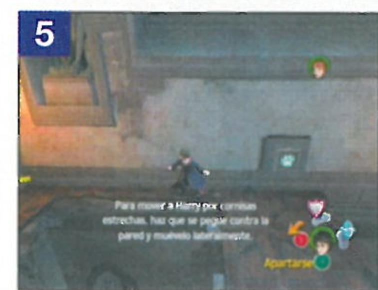
Y no hay que olvidar a los jefes finales. No son muchos, pero sí duros de pelar. Algunos sólo pueden ser derrotados con la combinación de las técnicas de cada personaje. Otros, como los temibles **Dementores [D]**, dejan a Harry sólo ante el peligro, lo que exige saber usar perfectamente tus hechizos. ¡Ante todo, valor!













EL RECORRIDO COMPLETO

Bienvenido a un nuevo curso en Hogwarts, tal vez el más peligroso en la vida de Harry, Hermione y Ron. Menos mal que con nuestros consejos, triunfarán y resolverán el misterio del Prisionero de Azkaban.

Prólogo EL DEMENTOR

La nueva aventura de Harry demuestra que no se libra de los problemas ni cuando viaja en tren. Ayudad a Ron a encontrar a Scabbers: basta con seguirle, usar el hechizo "Flipendo" para acabar con el libro (al abrir su boca) y **levantar junto a Ron el baúl** que os cierra el paso, en el vagón del equipaje. Tras la puerta os esperan unos viejos "amigos": Malfoy, Crabbe y Goyle. Dadles su merecido en un duelo a seis bandas. Ya sabéis cómo: **apuntad con R, lanzad Flipendo con X y pulsad A para esquivar sus ataques** [1] Cuidado con sus maleficios transformadores, o vuestra cabeza se convertirá en una fea calabaza. Como buenos cobardes que son, Draco y sus secuaces no tardan en huír, pero lo que viene no es mejor: ¡un Dementor! Harry pierde el conocimiento y **en ese momento Ron toma el control de la situación** [2]: arrastrad a Harry hasta un lugar seguro. Si os alcanzan, girad el stick para liberaros. El profesor Lupin se encargará de los Dementores.

Día 1 EL MAPA DEL MERODEADOR

1. El Folio Bruti

Ron quiere echar un vistazo al libro que os ha regalado Lupin. Complacerle no cuesta trabajo: **basta con acceder al inventario, pulsando Z, y seleccionar el libro.** Es una útil colección de enemigos, con páginas repartidas por todo Hogwarts. ¡Encontradlas todas¡

2. Practicad Expeliarmus

Vuestro amigo no está del todo satisfecho con sus conocimientos. Bajad a la sala común y Hermione, como buena marisabidilla, os indicará el libro que contiene el hechizo Expeliarmus. Ahora, entrad en el inventario y asignad el hechizo al botón Y. Seguid después a Ron hasta el corredor, donde debéis primero lanzar Flipendo a Ron, **y después usar Expeliarmus** [3] para rechazar sus ataques. Un buen entrenamiento ¿eh?

3. Fred y George

Salid a la gran escalinata y bajad al sexto piso (Runas Antiguas). Allí verás a Peeves, que tiene ganas de bronca: usad Expeliarmus para hacer rebotar los hechizos del libro encantado. **Recoged el cromo del cofre** y destruid la caja que bloquea la puerta. Cuidado, porque os esperan libros encantados que debéis destruir. Entrad en el baño y hablad con Fred y George, que os enseñan cómo intercambiar el control entre personajes: pulsando B. Cambiad el control, pues, y **Ron dará con un pasadizo secreto** [4].

4. El Mapa

No os preocupéis de la puerta levadiza. Entrad por la contigua y dirigíos al centro de la sala. Cuando el suelo se derrumbe, es hora de pasar el mando a Harry, para que salte a la plataforma del cofre. Cogedlo todo. Ahora, debéis pulsar los tres interruptores de la pared. Dejad el central para el final y saltad al muro de la derecha. Activad el interruptor. **A continuación deslizaos pegados al muro** [5] y presionad el interruptor de la izquierda. Pulsad finalmente el interruptor central… ¡y desenfundad la varita! Tras descubrir el pasaje, también sabréis que hay un montón de duendecillos revoloteando por toda la sala. **Acabad con ellos a base de Flipendo** [6], y volver con Ron para rescatarle. Ahora, dejad que active el muro que lleva a la salida.

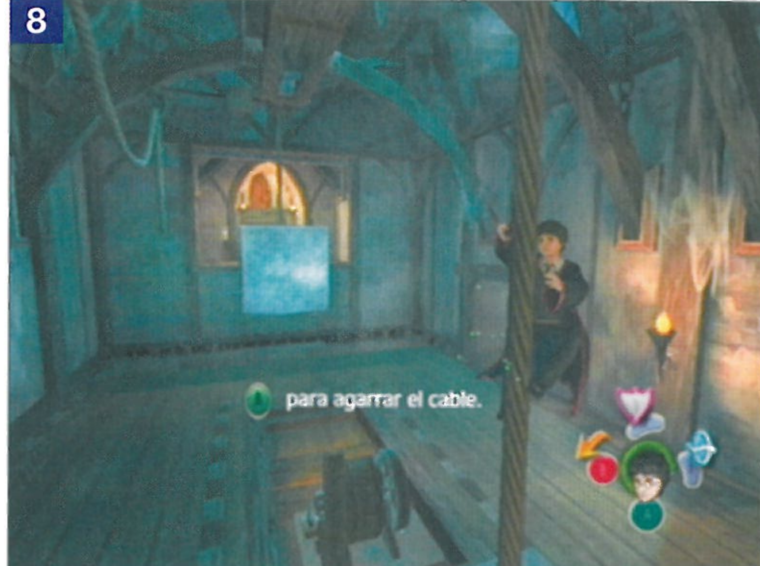
RETO ESPECIAL



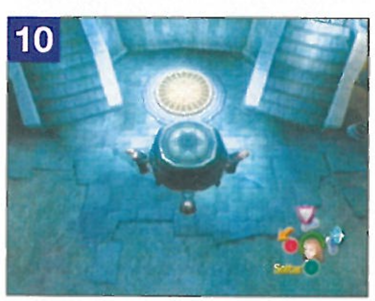
Vuelo en hipogrifo

Uno de los minijuegos más divertidos, disponible tras la aparición de Buckbeak. Escoged rival, montura, y volad para atrapar murciélagos. Para ganar tienes que zamparte la mayor cantidad de bichejos que tu competidor. El truco está en "cerrar" al grupo de murciélagos, girando antes que ellos.


7


8


9


10


11


12

Subid las escaleras. Con la inestimable ayuda de vuestro amigo, moved el baúl para activar un rayo de luz, y trasladadlo hasta el muro sobre el que hay un espejo. Usad el baúl para llegar hasta él y moved el espejo **de manera que impacte sobre la esfera de enfrente** [7]. ¡Muy bien! Pasad a la siguiente zona. ¿Veis el mecanismo central junto al bloque de piedra? Golpeadle con Flipendo hasta que no gire más, para así bajar el bloque opuesto. **Harry puede subir por la cuerda** [8] y cruzar la pasarela. ¡Cuidado con los Duendecillos! Bajad por la siguiente cuerda y cruzad la puerta que lleva a la habitación final. El rastro de grageas Berty Botts lleva a un cofre con una Delicia para Lechuzas. Acabad con el Libro Monstruo, subid al atril y llamad a Hedwig, vuestra fiel lechuza. Tras darle la golosina, volad con ella hasta la columna del fondo, y coged el preciado **Mapa del Merodeador**. Llevadlo de vuelta a Harry. Ahora tan sólo queda coger el Escudo e ir al retrato verde, decir la contraseña correcta y... un momento, ¡os están vigilando! Tenéis que evitar los haces de luz de las estatuas. Para empezar, rodeadlas hasta el interruptor de la izquierda, que abre la salida. Más estatuas os esperan, pero con éstas conviene pegar la espalda contra la pared y así ocultarse en la oscuridad. **¡Cuidado, es Snape!** [9] Tras esquivar las tres estatuas, esperad tras la esquina a que el profesor os dé la espalda, evitad la cuarta estatua y... ¡a correr hacia la puerta!

Día 2
EL PRIMER DÍA DEL CURSO

1. Clase de Defensa Contra Artes Oscuras

Hermione tiene más deberes que nunca, pero siempre tiene tiempo para sus amigos. Salid con ella del Dormitorio y reuníos con Ron y Harry. ¿Estáis todos? Bajad al tercer piso. **Cruzad el pasillo de Grunilda de Gorsemoor** y entrad por la puerta que veis justo enfrente. En la Clase de Defensa contra las Artes Oscuras, el profesor Lupin tiene un encargo.

2. El Libro Glacius

Si seguís el pasillo os acabaréis enfrentando a un grupo de Duendecillos. Cuando os libréis de ellos, reunid al grupo (recordad que podéis llamarles pulsando L) y coged cada uno un asa del caldero. Uno, dos, tres... ¡aupa! **Llevadlo hasta la marca circular del suelo** [10] y aparecerán las escaleras que echáis en falta. Una vez arriba, coged el cromo del cofre y abrios paso entre más Duendecillos.

Pasad el control a Harry. A vuestra derecha hay un interruptor: activadlo para que surja un rayo de luz, que rebota en un espejo. Moved éste para que el rayo rebote en un segundo espejo, a la derecha. Ahora, bajad y saltad a la plataforma donde está ese espejo, y giradlo para que la luz caiga sobre el interruptor que hay tras vosotros. ¡Ahí está vuestra salida! Pasad a la siguiente zona.

¡Estos Duendecillos son insoportables! Acabad con todos y fijaos en la gran tuerca del centro: **usad Flipendo contra ella** [11] hasta que no pueda girar más. Subid a la plataforma que habéis izado y saltad de una a otra hasta llegar a otra tuerca. Movedla para izar la plataforma final y cruzadla para salir a una zona elevada. Abajo esperan los amigos de Harry, ¿qué hacer? Pues basta con saltar hacia la derecha y mover una tercera tuerca para izar la puerta. **Reunios abajo con Ron y Hermione** y cruzad esa puerta.

Tras coger la Rana de Chocolate del cofre, mirad al suelo: hay tres grandes interruptores. Lo lógico sería colocar a cada uno de los chicos sobre ellos, ¿cierto? No tan deprisa. Antes, moved la caja hasta la estantería de la izquierda, y haced que Harry suba a ella. **Saltad hasta el saliente del fondo** [12].Volvamos con Ron y Hermione. Colocad la caja sobre uno de los interruptores, y a Ron y "Hermi" sobre los dos restantes. Tendréis acceso a otro interruptor que debe activar Harry. ¡Nuevas escaleras! Antes de ir hacia ellas, coged el cromo del cofre. Seguid por ellas, coged el Escudo y acabad con el Libro usando Expeliarmus. Ron sabrá dar con el muro exacto para continuar... ¡solito!

Las Salamandras no aguantarán un poco de Flipendo. En la siguiente zona,

BÚSQUEDA SECRETA



El Tablón de Anuncios de Gryffindor

En la Sala Común de vuestra casa podéis encontrar un tablero con muchas notas y avisos de alumnos. Son objetos perdidos por vuestros compañeros, y por cada uno de ellos que encontréis, se os premiará con 10 puntos para Gryffindor. ¡Y con 30 jugosos puntos por el último objeto!

1. **Bolsa de Prefecto.** Detrás del Reloj de Puntos de Gryffindor
2. **Recordadora.** Cerca del Círculo de Piedra
3. **Caja de probetas.** Pasillo del Segundo Piso
4. **Guantes de Dragón.** Clase de Defensa contra Artes Oscuras
5. **Parcela de Lechuza.** Junto al jardín de la Torre del Reloj
6. **Llave.** Detrás de la estatua del pasillo del primer piso
7. **Telescopio.** En el Embarcadero
8. **El Profeta.** En la Enfermería
9. **Escamas.** Clase de Encantamientos
10. **Jarra.** En el Almacén de Pociones del Segundo Piso













activad la tuerca y acabad con los Pixies. Hermione es la más indicada para pasar bajo la puerta que habéis elevado. Atentos al bloque de hielo. **Debéis empujarlo hacia la izquierda [13]**, luego hacia delante y de nuevo a la izquierda. Subid sobre él para llegar al saliente. En la siguiente zona hay dos bloques y un interruptor; empujad el primer bloque en el sentido de las agujas del reloj más allá del interruptor, y a continuación el segundo bloque, empujándolo en sentido opuesto, hasta que active dicho interruptor. Para alcanzar los dos cofres de arriba y las grageas de su interior, seguid empujando el segundo bloque hasta poder subir a él, junto a los cofres. Si repetís el proceso, **bajaréis la columna de hielo** y llegaréis a la salida. Subid a la cornisa, coged el cromo del cofre e id a la siguiente sala.

¡Por fin, el Libro Glacius! Tras equiparlo en Y o X, usad el conjuro para crear un pasadizo de hielo **sobre la lava [14]**. ¡Id deprisa antes de que se derrita! Subid a la plataforma del fondo, coged el cromo del cofre y continuad. Para acabar con las Antorchas Encantadas, congeladlas primero y destruidlas con Flipendo. Seguid por la izquierda hasta la salida.

Otro puzzle, ¿pero dónde está el bloque de hielo que falta? Para encontrarlo, congelad el charco. Empujad el bloque hasta el interruptor, subid al bloque y activad dicho resorte.

Es hora de usar de nuevo el hechizo Glacius sobre la lava. Ya en el otro extremo, coged el escudo y reuníos con Ron y Harry, que pasan apuros contra las Salamandras de Fuego. Usad Glacius para apagar las hogueras, y después **contra las Salamandras** para dejarlas indefensas ante Flipendo (algo de lo que se ocupan Harry y Ron). Despejad la zona y preparaos para el primer Jefazo.

JEFE CALDERO

¡Cuidado con este caldero andante! Debéis esquivar sus ataques en forma de rocas ígneas y, **cuando se abran las compuertas de su horno, usar el hechizo Glacius [15]**. Precaución, porque no le gusta un pelo y os arrojará su brazo. Contra sus extremidades debéis seguir el mismo proceso: primero Glacius, y luego Flipendo hasta destruirlo. Cuando se quede sin brazos, usad el conjuro congelante y podréis decirle adiós.

3. Clase de Pociones

Coged el cromo del cofre que hay junto a las escaleras, y dirigios al vestíbulo. Bajad por la izquierda a las mazmorras y entrad en la Clase de Pociones (la primera puerta a la izquierda). Snape no pierde oportunidad de humillar a Harry, quien a su vez ha perdido... el sentido, vaya. Usad a Ron **para arrastrar a Harry hasta la mesa de Snape [16]**. Después, equipaos con una Poción Vigorizante para recuperaros, y usad otra para ayudar a Harry. No contento con el bochorno que os ha hecho pasar, Snape os pone una lista de deberes. ¡Gracias, majo!

Día 3 NEVILLE Y EL GHOUL

1. Rescatad a Neville

Longbottom está en problemas, y os toca a vosotros rescatarle. Salid a la gran escalinata y entrad en la quinta planta: **Estudios Muggles**. Malfoy está al corriente de todo y os aguarda para un nuevo duelo. Lanzad Flipendo sin cesar, pero atentos a usar Expeliarmus contra sus hechizos transformadores. Tras hacer que huyan, coged el **Escudo** y salid por la puerta opuesta.

Coged la hoja del Folio que hay en el cofre del pasillo. Hay otra hoja en el cofre de la siguiente habitación, pero también varios juguetes encantados. Flipendo dará buena cuenta de ellos. En la siguiente zona está el atribulado Neville, que esquiva los ataques de un Ghoul. ¡Y parece invencible! **Haced que Ron examine la caja de juguetes**, cuya "sorpresita" os coloca en el piso superior. Acabad con los juguetes y pasad a la siguiente zona.

El libro de esta sala enseña a Ron un eficaz conjuro: Lumos. Probadlo con los seis Hinkypunks que aparecen. La luz les hace sólidos y vulnerables ante Flipendo. Pero ojo, que contraatacan con las llamas de sus candiles. Tras acabar con las dos oleadas de enemigos, cargad la esfera de cristal de luz usando Lumos, y moved el espejo donde impacta el haz para que **su luz se refleje sobre el interruptor de la puerta [17]**. Coged el escudo y la rana de chocolate del cofre y salid.

Más juguetes con ganas de guerra: dejadlos fuera de juego (chiste malo habemus) y coged el escudo. Un par de puertas después os espera un mini-jefe, en forma de **robot lanza-misiles [18]**. En cuanto abra su carcasa para disparar, usad Flipendo. Tras cinco impactos, su cuerpo explotará para hacer visible una esfera en el tren que cruza la habitación. Coged el Escudo, cargad dicha esfera con Lumos y no perdáis de vista el hueco que habéis

RETO ESPECIAL



Carrera de lechuzas

Esta prueba enfrenta a vuestra lechuza contra otras tres. Tenéis que volar pulsando B sin cesar, al ritmo del aleteo de la lechuza. Para ganar no basta con adelantar a vuestros rivales, sino que además debéis pasar por todos los anillos sin dejar ni uno solo. ¡Así que, aunque proteste, haz que tu lechuza pase por el aro!


19


20


21


22


23


24

abierto al hacerlo. Bajad de nuevo con Harry... ¡y el Ghoul! Ya tenemos su punto débil: la luz. **Usad Lumos para conducirle hasta el hueco en la pared [19]** y conseguiréis encerrarle.

2. Regreso a la Sala

Regresad a la Gran Escalinata, y desde ella al Séptimo Piso. La Señora Gorda no está en su retrato... ¿y qué significan esos zarpazos? Demasiadas preguntas para un día tan ajetreado.

Día 4 BUCKBEAK

1. Criaturas Mágicas

Por fin una clase al aire libre. Bajad por la escalinata al Vestíbulo, y desde él cruzad los jardines hasta salir al exterior. Más allá del círculo de piedras, bajando la ladera, está la cabaña de Hagrid. Os presenta a un nuevo amigo: Buckbeak. **Que no os infunda temor su aspecto: si Hermione o Harry se acercan y hacen una reverencia** (Pulsando A), os dejará montar en su lomo. Mejor que Ron no lo intente. Podéis volar a lomos de Buckbeak. Coged carrerilla, pulsad B... **¡y listo, ya estáis volando [20]**! Para frenar y aterrizar, basta con presionar A. Tenéis un tiempo límite para atrapar murciélagos. Conseguid una buena nota atrapándolos a todos, o a la gran mayoría de ellos. ¡Merece la pena!¡

Día 5 MALAS ARTES

1. Seguid a Ron

Tras la secuencia, os encontrais en la Enfermería. Ron tiene algo que enseñaros: seguidle a las mazmorras. Peeves tiene malas intenciones, pero **un poco de Flipendo le hará entrar en razón [21]**. Ya en las mazmorras, evitad los láseres y llegaréis a vuestro destino: ¡una trampa de Malfoy! Suerte que Ron es un buen colega y deja "seco" a vuestro enemigo.

2. Escapad de las Mazmorras

Ron baja al pozo: pasadle el control para que encuentre la salida en el muro. Nuevos enemigos que requieren Flipendo os aguardan. Continuad hacia delante, bajad las escaleras y subid por el muro. Luego, a la derecha, encontraréis una percha para lechuzas, y dos cofres. Coged el cromo y la golosina, y **llamad a Hedwig.** Volved con vuestra lechuza a las escaleras, hasta llegar a las mazmorras.

Harry y Ron son lo bastante fuertes como para **levantar la puerta con asas y [22]**... Bueno, para levantarla un poquito. Lo justo para que Hermione pase por debajo. Por el momento ignorad el interurptor, y continuad hacia delante. Usad Glacius contra las llamas que os atacan y seguid por el puente de la derecha. **Acabad con los Goblins [23]** y usad Glacius en las pequeñas corrientes de agua que salen de las gárgolas, para así poder subir arriba. Ahora, cruzad el arco y seguid por el puente. Destruid la caja que os cierra el paso, y podréis encontrar un libro con un nuevo hechizo: Reparo.

Este hechizo sirve para recomponer cosas rotas... como el cajón que acabáis de destruir. Recomponedlo con Reparo y subid a él. Reparad ahora el puente roto y regresad con Ron y Harry. Ahora es el momento de volver al interruptor del principio: **reparad la caja que hay bajo él** y pulsadlo para que los barrotes que os separan de vuestros amigos desaparezcan. Ahora, regresad al primer puente y **reparad el que está roto [24]**, a su lado.

El hechizo Glacius acabará con las antorchas, mientras que el Lumos de Ron deja indefensos a los Hinkypunks. En el cofre hay otra hoja para el Folio Bruti. Subid las escaleras y llegad hasta el almacén. Cuidado con la estatua que vigila. Desde esta posición podéis ver al prefecto: **cuando se dé la vuelta, saltad abajo** y corred hasta la puerta. Coged el cromo del cofre, esquivad los láseres de la estatua y llegad hasta las escaleras del vestíbulo. Para terminar, Ron trae una sorpresa: un cuerno de Graforn que ha "distraído" a Malfoy. ¡Bien hecho!

La aventura no ha acabado: el mes que viene os esperan el Patronus, Sirius Black... y los Dementores. ¡Preparaos para grandes desafíos!

MISIÓN ESPECIAL



Bombas Fétidas

Al comprar Ron una caja de bombas fétidas, sus hermanos le proponen meter una bomba en cada uno de los 20 sujeta-antorchas del castillo. ¡Cuatro cromos bien lo merecen!

- **7º Piso.** Pasillo de la Dama Gorda
- **7º Piso.** Ala Norte
- **7º Piso.** Escaleras
- **6º Piso.** Baños en desuso
- **6º Piso.** Ala Este
- **5º Piso.** Pasillos de las clases
- **4º Piso.** Enfermería
- **4º Piso.** Historia de la Magia
- **4º Piso.** Sobre dos ventanas
- **3º Piso.** Sala de Estudios
- **3º Piso.** Clase de Defensa contra las Artes Oscuras
- **2º Piso.** Pasadizo secreto
- **1er Piso.** Son dos, en Clase de Transformaciones
- **1er Piso.** Detrás de la estatua de Clase de Transformaciones
- **Planta Baja.** Al final de la Gran Escalinata
- **Planta Baja.** Cerca del Reloj de puntos de Gryffindor
- **Planta Baja.** Dos, en las Mazmorras del castillo
- **Planta Baja.** Clase de Pociones



Compatible con:

NOKIA SIEMENS SAMSUNG SAGEM ALCATEL SONYERICSSON PHILIPS SHARP MOTOROLA PANASONIC - LG. (Consulte modelos)

MiFondo

¡¡Crea tus propios fondos!!

Estoy que EXPLOTO por TI

Fondos: 1004, 1007, 1006, 1014, 1009, 1010

Ejemplo: MIFONDO746 1004 Estoy que EXPLOTO por TI

Pídelo fácilmente, envía: MIFONDO746, el código del fondo y el texto que quieras al 7667.

¿Tienes un Siemens y quieres borrar el logo del operador? Envía FONDO746 1187 al 7667 y descárgate el logo invisible para quitarlo.

Logo Operador — Antes — Después

MiLogo

¡¡Crea tus propios logos!!

Tipos de letra: 106, 101, 104, 102, 108, 112, 111, 109

Iconos: 307, 313, 315, 302, 321, 320, 311, 342, 316, 304, 301, 308

Ejemplo: MILOGO746 Miguel 104 311

Envía: MILOGO746, tu texto, la referencia del tipo de letra y del icono (si quieres) al 7667

MiPostal

¡¡Crea tus propias imágenes!!



Imágenes: 1018, 1027, 1020, 1019, 1016, 1007

Ejemplo: MIPOSTAL746 1018 CAROLINA

Envía: MIPOSTAL746, la referencia de la imagen y el texto que quieras al 7667

Sonidos Reales



Divertidos sonidos reales que puedes poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes. MUY DIVERTIDOS!

Envía SONIDO746 y el código al 7667.

Ejemplo: Envía SONIDO746 1043 para recibir el orgasmo de mujer.

SONIDO	Código
Pedo Líquido (Risas y asco)	1029
Accidente Coche (La gente salta)	1011
Grito Tarzán (Buenísimo!)	1006
Coche Formula 1	1037
Gallo (Te despertará)	1039
Reloj Cuco (Muy divertido)	1015
Avioneta (Agacha la cabeza!)	1035
Vaca (Auténtica!)	1005
Gato (Para los cariñosos)	1002
Caballo	1031
Orgasmo De Mujer (Excitante)	1043
Puma	1036
Bebé Riendose	1042
Bocina Antigua	1013

Trucos Videojuegos

¿Quieres saber como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc.. de tu videojuego preferido?

¡Es muy fácil!, cada vez que envías TRUCO746 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco.

Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO746 PS2 GTA VICE CITY
TRUCO746 PSX NBA LIVE 2003
TRUCO746 XBOX NEED FOR SPEED UNDERGROUND
TRUCO746 GAMECUBE METAL GEAR SOLID

WAP.MOBILTUNING.COM



Consulta con tu movil toda nuestra oferta en: wap.mobiltuning.com

Encontrarás miles de juegos, fondos, polifónicos, etc... y hay para todos los gustos. ¡ENTRA YA!

Tonos

	Título	Categoría	Código
1	The Legend Of Zelda	VIDEOJUEGO	467095
2	Need For Speed Underground	VIDEOJUEGO	467466
3	Super Mario Bros.	VIDEOJUEGO	465530
4	Zanarkand	DANCE/TECHNO	466512
5	Pokemon	TELEVISION	466605
6	Bola De Dragon	TELEVISION	466503
7	El Señor De Los Anillos	BSO CINE	467580
8	Dragostea Din Tei	DANCE/TECHNO	467664
9	Obsesion	LATINO	467724

CINE/TELEVISIÓN

2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE	467120
Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV	465566
Shin Chan (estribillo) - TV	466536
Embrujadas (How Soon Is Now?) - TV	466840
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE	465574
El Último Mohicano (principio) - CINE	465956
Vida Nueva (Despido) - ANUNCIO COLA	467439
Terminator - CINE	465939
La Muerte Tenía Un Precio - CINE	466264
The Fast And The Furious - BSO CINE	467539
S.W.A.T. (Los Hombres De Harrelson) - TV	467347
Piratas del Caribe (La Perla Negra) - CINE	467756
El Último Mohicano (final) - CINE	467378
El Inspector Closeau (Anuncio Nissan) - TV	467787
Somos Los Frikis - TV	467817
Uno Mas Uno Son Siete (Los Serrano) - TV	467209

DANCE/TECHNO

Scorpia	466541
Radical	466270
Flying Free	466214
Es Como La Cocaína	467505
When I Sleep (X-Que Vol. 8)	467399
Children Of The Demon	467416
Geordie	467367
Extasia	467735
Beautiful Day (X-Que Vol. 8)	467743
This Is Better	467738
Natural Effect	467513

POP/ROCK/OTROS

La Costa Del Silencio - ROCK	467353
Hey Ya! - POP INTERNACIONAL	467637
Fuente De Energía - POP	467540
Shut Up - POP INTERNACIONAL	467469
Bulería - OT1/POP	467498
Oye El Boom - OT1/POP	467591
La Madre De José - POP	466838
La Vida Al Revés - POP	467659
Pastillas De Freno - POP	467640
Molinos De Viento - ROCK	466302
Jesucristo García - ROCK	466246
Dale Don Dale - LATINO	467435
Tengo - POP	467379
Cuando Zarpa El Amor - POP	467631
Malo - ROCK	467696
Cómo Ronea - POP	467742
Paquito El Chocolatero - FESTIVIDADES	465570
El Marío De La Cannisera - ROCK	467655
My Band - RAP	467744
Gaia - ROCK	467730
Left Outside Alone - POP INTERNACIONAL	467679

HIMNOS

Himno Nacional De España	465007
Himno De La II República	466827
Quinto Levanta Tira De La Manta	467210
La Internacional Comunista	466700
El Novio De La Muerte (estribillo)	467288
PP (Partido Popular)	466641
El Novio De La Muerte (estrofa)	466666

VIDEOJUEGOS

Crash Bandicoot	466407
Mortal Kombat	467321
007: Todo O Nada	467812
FIFA Soccer 2004	467815
Castlevania	467816
Ford Racing 2	467663

Pídetelos fácilmente:

MONOFONICOS: Envía TONO746 y el código al 7667. Ejemplo: TONO746 467095

Monofónicos: también puedes pedirlos en el 806.588.672

POLIFONICOS: Envía POLI746 y el código al 7667. Ejemplo: POLI746 467095

Fondos

Pídetelos fácilmente: Envía FONDO746 y el código del fondo al 7667. Ejemplo: FONDO746 1055

1055	1185	+18 1111	+18 1167	1101	1089	1076	1110		
1490	1489	1488	1487	1486	1485	1484	1480	1471	1445
+18 1179	1188	1083	1079	1154	1223	1107	1205	1082	1145
1391	1393	1356	1427	1463	1347	1346	1406	1413	1313
1119	1078	1063	1087	1163	1152	1157	+18 1220	+18 1189	1258
1235	+18 1265	1257	1267	+18 1178	1234	1294	1262	1085	¡SONRIE! 1291

No encontraras el fondo que buscas? Envía FONDO746 y lo que buscas al 7667. Ejemplo: FONDO746 DRAGON - FONDO746 BANDERA

1232	1239	+18 1335	1282	1292	1240	1301	1300	1319	1306
1307	1309	1302	1297	1295	1308	1293	+18 1352	1078	1192
1164	+18 1043	+18 1345	1104	+18 1160	1419	1317	1429	1417	1405
1049	1378	1373	1359	+18 1368	1470	1369	1409	1421	1408

Animados

Pídetelos fácilmente: Envía ANI746 y el código del animado al 7667. Ejemplo: ANI746 1004



1026	1056	1055	1031	1052	+18 1001	1009	1041		

No encontraras el animado que buscas? Envía ANI746 y lo que buscas al 7667. Ejemplo: ANI746 SEXO - ANI746 BANDERA - ANI746 MATRIX

+18 1005	1034	1027	1018	+18 1004	1038	1053	+18 1042	1037	+18 1000

Imagenes

Pídetelos fácilmente: Envía IMAGEN746 y el código de la imagen al 7667. Ejemplo: IMAGEN746 464922

También puedes pedirlas llamando al 806.588.672

464922	464932	464761	465169	464719	463703	464109	465007		
465476	465475	465474	465473	+18 465469	465468	465467	465466	465465	465464
464099	464647	463908	463254	465055	463997	464504	464966	464695	464098
465463	465462	465461	465460	465455	465454	465453	465452	465449	465448

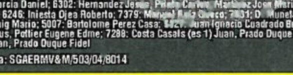
No encontraras la imagen que buscas? Envía IMAGEN746 y lo que buscas al 7667. Ejemplo: IMAGEN746 SEXO - IMAGEN746 COCHES

464249	465015	464394	465097	464800	465404	465183	464654	465223	463846
463856	463646	463676	465190	465038	465154	465202	465008	464029	463880
463799	464788	465291	465013	464138	465245	465041	+18 464391	464860	464737
+18 465164	+18 464910	+18 464822	+18 465165	465166	465300	+18 465247	464444	465409	+18 465027
+18 465029	+18 464424	464426	+18 463761	465175	464077	464545	465188	+18 465028	464470
464288	464456	465359	465299	465363	465329	463780	463764	464754	464866

Para la descarga de los servicios multimedia (Fondos, MiFondo, X-Cam, Juegos Java, Animados, Polifonicos y Sonidos reales) debes tener tu móvil configurado para Wap. Consulte con su operador (Vodafone, Movistar, Amena, etc...)
Compruebe por favor antes de descargar uno de nuestros servicio si tú móvil es compatible en: www.teamovil.es/moviles-compatibles

(**) Moviles compatibles para juegos java: AI: LG5300i, AJ: LG5400, AT: LG5400i, AK: LGG7100, AU: MotorolaA388c, CB: MotorolaA880, AQ: MotorolaC370, AP: MotorolaC450, AR: MotorolaC550, AV: Motorolai95, AW: Motorolai95cl, AX: MotorolaT280i, N: MotorolaT720, AY: MotorolaT720i, AZ: MotorolaT722, BA: MotorolaT722i, O: MotorolaV300, P: MotorolaV500, Q: MotorolaV525, R: MotorolaV600, AS: MotorolaV66i, BC: NEC616, C: Nokia3100, S: Nokia3200, E: Nokia3300, T: Nokia3410, U: Nokia3510i, BD: Nokia3530, BE: Nokia3585, BF: Nokia3585i, CD: Nokia3590, BG: Nokia3595, BH: Nokia3595i, BI: Nokia3600, V: Nokia3650, BJ: Nokia3660, D: Nokia5100, F: Nokia6100, I: Nokia6200, J: Nokia6220, AC: Nokia6310i, M: Nokia6600, G: Nokia6610, CE: Nokia6650, H: Nokia6800, A: Nokia7210, B: Nokia7250, K: Nokia7250i, L: Nokia7650, BK: Nokia8910i, W: NokiaN-Gage, AN: SagemMYV65, BL: SamsungC100, BM: SamsungC200, BN: SamsungC300, AD: SamsungE700, BO: SamsungS100, BP: SamsungS300, BQ: SamsungX600, X: SharpGX10, Y: SharpGX20, AE: SiemensC55, AM: SiemensC60, AF: SiemensM50, Z: SiemensM55, BR: SiemensM56, AA: SiemensMC60, BS: SiemensMT50, AB: SiemensS55, BT: SiemensS56, BU: SiemensS57, BV: SiemensSL45i, AL: SiemensSL55, BW: SiemensSX1, BX: SonyEricssonP800, CC: SonyEricssonT600, AG: SonyEricssonT610, BY: SonyEricssonT616, BZ: SonyEricssonT618, AO: SonyEricssonT630, AH: SonyEricssonZ600, CA: SonyEricssonZ700.; Copyright juegos java: 1008 (5 SMS), 1015 (5 SMS), 1020 (5 SMS): © 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman, Splinter Cell, Sam Fisher, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.; 1017 (5 SMS): © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechners Prince of Persia.; 1085 (3 SMS): © M-Solutions; 1046 (3 SMS): © Artema, S.L.; Resto de juegos: © Teamovil, S.L.

Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38 (horario oficina). Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea. Precio max. por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.). Coste SMS 0,90 Euros + IVA (2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imagenes, Polifónicos, Sonidos reales, Animados, Fondos y Tonos)



Licencia: SGAERMV&M/503/04/8014

MOBILTUNING.COM





¡Coge el PokéCepo, llegó la hora de salvar a los Pokémon Oscuros!

POKéMON COLOSSEUM

SEGUNDA ENTREGA

EXCLUSIVO GAMECUBE

- Cuatro nuevos consejos que sumar a tu libro de maestros.
- Recorremos Villa Ágata y Monte Batalla paso a paso.
- Oak nos echa un cable con sus sabios consejos.

NUEVOS CONSEJOS PARA MAESTROS

Para salvar a todos los Oscuros no basta con saber arrebatar y purificar, también hay que ser todo un estratega de las batallas dos contra dos. Con estos consejos nadie te dejará fuera de combate.



GUARDAESPALDAS

Una buena estrategia para formar una pareja de combate consiste en que **uno de los componentes guarde las espaldas del otro.** Si tienes un Pokémon eléctrico como Manectric, deberás tener cuidado con los ataques de tierra, el único punto débil de los eléctricos. Normalmente los ataques de tierra los utilizan los Pokémon de tierra, así que si tienes en cuenta que este tipo es débil frente a los ataques de agua, planta o hielo, ya tienes el tipo ideal al que debería pertenecer el compañero de Manectric. Un buen candidato es Swampert, un poderoso Pokémon de tipo agua-tierra.



DOS MEJOR QUE UNO

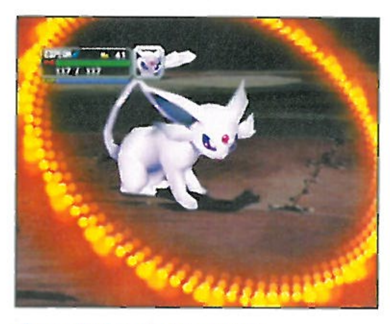
En estas batallas hay movimientos que golpean a los dos rivales a la vez. Y si ambos pueden cambiar el estado, se aplicará sobre los dos rivales.

EFECTO SOB. RIVALES.	MOVTO.	PROB. EFEC.
Quemad.	Onda Ígnea	10
Retroc.	Avalancha	30
	Ciclón	20
Congel.	Nieve Polvo	10
	Ventisca	10
Red. Prec.	Agua Lodosa	30
Red. Defe.	Ácido	10
Red. Veloc.	Burbuja	10
	Vient. Hielo	100



OJO CON ELLOS

Los ataques Terremoto y Explosión son poderosos, pero no molan tanto en las batallas dos contra dos. La razón es que aparte de golpear a los dos rivales a la vez, **también afectan a la pareja de batalla.** Sin embargo, existen formas de evitarlo. Por ejemplo, si un Pokémon usa Terremoto y su compañero es de tipo volador, tiene la habilidad Levitación o usa Protección, no se verá afectado por el golpe.
En el caso de Explosión, el compañero también podrá evitar el golpe si pertenece al tipo fantasma (son inmunes a los ataques de tipo normal) o simplemente usa Protección.



SE SOLIDARIO

Cuando dos Pokémon combaten juntos forman un equipo, y si tienen **habilidades o movimientos que se complementan, su efectividad será mucho mayor.** Es el caso del Espeon y Umbreon de inicio. Espeon conoce el movimiento Refuerzo y cada vez que lo usa, ayuda a que el golpe de Umbreon sea más poderoso. Otros movimientos como Hidrochorro o Chapoteolodo ayudan al compañero gracias a que reducen la efectividad de los ataques de tipo fuego y eléctrico. De esta forma, ciertos tipos de Pokémon que pueden ser fulminados por estos ataques se sentirán más seguros.

VILLA ÁGATA

Este pueblo paradisíaco es un lugar de retiro para los entrenadores legendarios. Aquí encontrarás un pilar con unos poderes muy especiales, que ha sido construido en honor a Celebi. ¿Sientes curiosidad? Pues allá vamos.



REPARTIR EXP.
MASTER BALL
BAYAS
ULTRA BALL x2
PAÑUELO DE SEDA
TIENDA ▼
CENTRO POKéMON ▼
PARTE EIN C.
HITMONTOP LUCHA
ADTE. CÍFER IGOR
GARRA RÁPIDA
FIELD MAP ▲
CAJA DE AROMAS
1 4 12 6 10 3 7 8 2 5 11 9

1 PRIMERO VISITA A LOS ABUELITOS

En Villa Ágata, lo primero es **ir a la casa que hay en el gran árbol, en el centro del pueblo.** Allí están los abuelos de tu colega de aventura. Cuando estés saludándoles entrará uno del pueblo para informar de que ha pasado algo horrible en el **Bosque Legendario.** El abuelo Mauricio saldrá escopetado. Síguele. El pobre abuelete ya está algo mayor para luchar y puede que le hagan daño.



2 CONSIGUE UN HITMONTOP OSCURO

OBJETOS CONSEGUIDOS: PARTE EIN C.

En el Centro Pokémon, sana a tu equipo y al salir baja por la rampa de la izquierda. En el bosque, verás a **Mauricio contra Igor,** que quiere capturar a Celebi y destruir el Pilar Legendario. Durante el combate con él capturarás un **Hitmontop Oscuro.** Cuando finalice, Mauricio te enviará a **hablar con Selinor,** la máxima autoridad sobre Celebi. Ve al Pilar Legendario a por el Parte Ein C.



3 LOS PODERES DE CELEBI

Selinor vive en la casa que hay debajo de la de los abuelos, cerca de la entrada al pueblo. A Selinor le falla un poco la memoria, pero cuando se trata de hablar sobre Celebi la cabeza le funciona como si fuera un chaval. En fin, este vejete te contará que el **Pilar Celeste tiene el poder de permitir que Celebi viaje en el tiempo,** aunque para convocarle necesitarás un objeto llamado la **Flauta del Tiempo.** Parece que **Celebi tiene el poder de borrar la oscuridad del corazón de cualquier Pokémon.**



4 ¿QUÉ HAY EN EL PILAR LEGENDARIO?

OBJETOS CONSEGUIDOS: TABLILLA





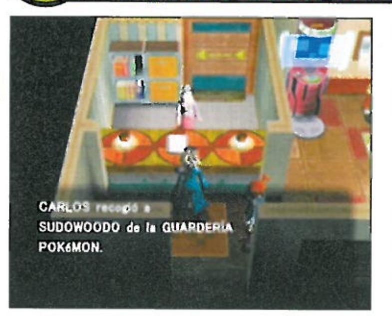
Tras hablar con Selinor, vuelve a casa de los abuelos y recibirás una tablilla con una inscripción que dice: **"El Pilar Legendario de Ágata esconde la fuerza de Celebi".** Parece que el Pilar debe tener algún efecto sobre los Pokémon Oscuros, así que será mejor dirigirse al bosque e investigar qué quiere decir eso. Antes de salir de casa de los abuelos recibirás un **email de Germán informándote de que el Monte Batalla está siendo atacado por unos maleantes.** Ya sabes, después de visitar el Pilar Legendario, deberás encaminarte hacia allí.

5 EL PILAR LEGENDARIO TE PURIFICA

Cuando llegues al Pilar Legendario, **colócate junto a él, pulsa A y elige un Pokémon que se encuentre en la última fase de purificación.** Es decir, aquel que tenga su **barra de Impureza a cero.** Cuando lo hagas, se le purificará completamente el corazón al Pokémon elegido, y no sólo eso, también **recordará el movimiento que olvidó** cuando aprendió el Ataque Oscuro y **ganará los Puntos de Experiencia acumulados en las batallas.** Por este método podrás purificar a todos los Pokémon Oscuros que hayan alcanzado la última fase, pero existe otra forma de usar el poder del Pilar Legendario. **Cuando tengas una Flauta del Tiempo, vuelve al pilar y convoca a Celebi. Su poder es inmenso y será capaz de purificar a un Pokémon aunque su barra de Impureza esté a tope.** Pero la Flauta del Tiempo solo puede usarse una vez, así que cuando la tengas resérvala para algún Pokémon que te parezca muy especial.



6 LA GUARDERÍA POKéMON Y EL INSPECTOR DE MOTES





A la derecha de la casa de los abuelos está la **Guardería Pokémon. Aquí podrás dejar tanto a Pokémon normales como a Pokémon Oscuros.** Si dejas un Pokémon normal, cuanto más tiempo pase allí más Puntos de Experiencia ganará. En cambio, **si dejas a un Pokémon Oscuro, lo que ocurrirá es que su barra de Impureza irá bajando con el tiempo.** No olvides que cuando quieras recoger a tu Pokémon tendrás que **pagar por el servicio prestado.** A la derecha del mostrador de la Guardería verás al **Inspector de los Motes, un venerable anciano que te permitirá cambiar el nombre de cualquier Pokémon que no sea Oscuro.**

7 LA CUEVA SECRETA

OBJETOS CONSEGUIDOS: ULTRABALL (2), PAÑUELO DE SEDA

Al **oeste de Villa Ágata** hay una cueva oculta. Sigue el camino que hay a la izquierda de la entrada al pueblo y **detrás de unos troncos verás la entrada.** Las **Ultraball** que hay dentro te **serán muy útiles en tu próxima misión en el Monte Batalla,** aunque tras recibir el **email de Germán** en la casa de los abuelos también podrás comprarlas en el Puesto de Servicio.



8 POKéMON CON MÁS EXPERIENCIA

OBJETOS CONSEGUIDOS: REPARTIR EXP.





Si vas a la parte de atrás del árbol donde viven los abuelos, enseguida verás **un camino que te llevará a un arroyuelo que hay algo más abajo.** En una de sus orillas encontrarás **Repartir Exp., un objeto maravilloso que te permitirá que el Pokémon que lo lleve equipado** gane Puntos de Experiencia sin necesidad de salir a combatir. ¡Eso es un regalo y lo demás son tonterías!

LISTA DE PRECIOS DE LA TIENDA DE VILLA ÁGATA

Aroma Alegría	600	Hiperpoción	1200
Aroma Emoción	800	Más PS	9800
Aroma Energía	1200	Proteína	9800
Calcio	9800	Revivir	1500
Carburante	9800	Superpoción	700
Cura Total	600	Zinc	9800
Hierro	9800		

9 ¿QUIERES GOLPEAR EL PRIMERO?

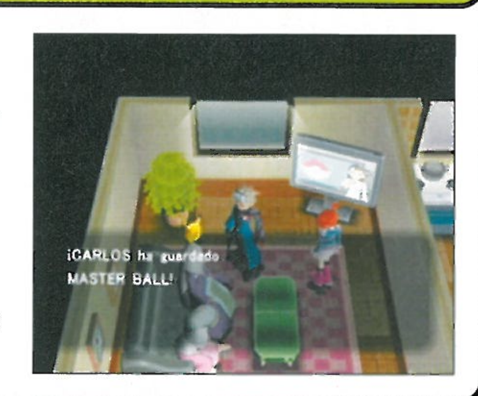
OBJETOS CONSEGUIDOS: GARRA RÁPIDA

Baja por la rampa que hay a la izquierda del Centro Pokémon y en lugar de ir hacia el Bosque Legendario, ve en sentido contrario y **camina por el sendero que bordea el agua.** Si llegas hasta el final de dicho sendero encontrarás la **Garra Rápida. Este objeto equipado en un Pokémon hará que sus posibilidades para golpear en primer lugar aumenten un montón.**



12 POR FIN UNA MASTERBALL

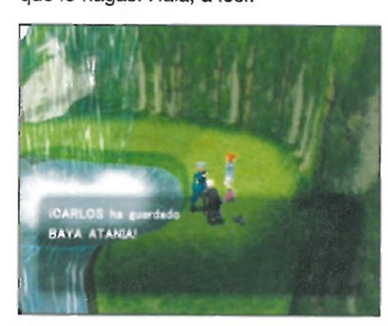
Con la Masterball en tu poder, no habrá ningún Pokémon Oscuro que se te escape. Esa es la razón por la que esta ball es el sueño de todo entrenador. **El abuelo Mauricio te dará una si vas a visitarle después de que te envíe un email durante tu aventura en Torre Colosal** (la torre que aparecerá en la Zona Obras). Agradéceselo como dios manda.





10 TAILLOW TE TRAE MUCHAS BAYAS

Al lado de la cascada que hay en la parte alta de Villa Ágata encontrarás a un **anciano con un Taillow.** Todos los días, este Taillow le trae una baya, y sólo tienes que hablar con él para que te la regale. En el cuadro de la derecha hemos listado las bayas que puedes recibir junto con las probabilidades de que lo hagas. Hala, a leer.



PROBABILIDAD DE BAYAS

BAYA	PROBABILIDAD
Baya Zreza	Muy a menudo
Baya Atania	Muy a menudo
Baya Meloc	Muy a menudo
Baya Safre	Muy a menudo
Baya Perasi	Muy a menudo
Baya Aranja	Muy a menudo
Baya Caquic	Muy a menudo
Baya Zanama	A menudo
Baya Zidra	Rara
Baya Higog	Rara
Baya Wiki	Rara
Baya Ango	Rara
Baya Guaya	Rara
Baya Pabaya	Rara
Baya Ziuela	Muy rara

11 MASAJES PURIFICANTES

OBJETO CONSEGUIDO: CAJA AROMAS

Después de ganar a Mol en el Monte Batalla vuelve a Villa Ágata y **charla con la chica vestida de azul que está a la derecha del Centro Pokémon.** Te explicará que a los Pokémon les encanta que les den masajes con aromas y de paso te dará una **Caja de Aromas.** En cuanto la recibas, **ve a la tienda y compra alguno de los tres aromas** que venden en la tienda. Elige entre éstos:



AROMA	DESCRIPCIÓN	PRECIO
Ar. Alegría	Aroma que no disgusta a los Pokémon.	600
Ar. Emoción	Aroma que gusta a los Pokémon.	800
Ar. Energía	Aroma que encanta a los Pokémon.	1200

Después de comprar el aroma que mejor se adapte a tu economía, úsalo sobre un Pokémon Oscuro y verás que **tiene el efecto de purificar su aura,** aunque dicho efecto dependerá de su naturaleza (mira la columna de los Consejos de Oak que está justo aquí al lado; seguro que sales de dudas).

Los consejos de Oak

OTRA MASTERBALL PARA RUBÍ Y ZAFIRO

Cuando consigas la Master Ball en casa del abuelo Mauricio seguro que te preguntas: ¿con qué Pokémon debería usarla? La verdad es que todos los Oscuros del Modo Historia los puedes arrebatar usando la Master Ball; aunque si hay que elegir un lugar donde usarla, el mejor sitio sería con alguno de los Oscuros que verás en el coliseo de Torre Colosal. Sin embargo, lo más astuto que puedes hacer con la Master Ball es equiparla en un Pokémon y enviarlo a Rubí y Zafiro (o a Roja y Verde). Recuerda que esto podrás hacerlo en el centro de intercambio del Centro Pokémon de Ciudad Oasis cuando derrotes al líder de la banda Cífer. De esta forma tan chula podrás tener otra Master Ball en tus ediciones de la GBA y capturar a ese legendario que tanto se te resiste.

LA NATURALEZA IMPORTA

Ya sabes que para purificar a un Pokémon puedes incluirle en tu equipo, hacerle luchar, llamarle cuando caiga en el HIPERESTADO, dejarlo en la GUARDERÍA y darles masajes usando la Caja de Aromas. Cada uno de estos métodos de purificación tendrá más o menos efectividad dependiendo de la Naturaleza a la que pertenezca un Pokémon. Como seguro que lo que estás deseando es purificarlos a toda velocidad, aquí tienes las naturalezas con las que resulta sumamente efectivo cada uno de los métodos:



- **Combatir:** Audaz, Activa, Agitada, Rara y Grosera.
- **Llamarlos desde el HIPERESTADO:** Dócil
- **Incluirlos en el equipo:** Osada y Pícara.
- **Dejarlos en la GUARDERÍA:** Amable, Modesta, Rara, Plácida y Miedosa.
- **Masajes:** Tímida, Huraña y Afable.

Y aquí tienes las naturalezas con las que la efectividad es casi nula:

- **Combatir:** Tímida, Amable, Huraña y Miedosa.
- **Llamarlos desde el HIPERESTADO:** Grosera
- **Incluirlos en el equipo:** Rara y Miedosa.
- **Dejarlos en la GUARDERÍA:** Fuerte, Activa, Agitada, Alegre y Huraña.
- **Masajes:** Osada.

MONTE BATALLA

Es un lugar estupendo para subir de nivel a tus Pokémon o purificar a los Oscuros. Podrás disputar hasta 100 batallas y conseguir muchos premios, pero primero tendrás que echar a los criminales que lo han invadido.



1 REPELIENDO EL ATAQUE

OBJETOS CONSEGUIDOS: DISCO A, FLAUTA DEL TIEMPO, MT47

El Monte Batalla es atacado por el grupo de **Discal.** Su objetivo: la **Flauta del Tiempo que tiene DIMAS,** líder de un tramo de plataformas. El ataque acabará cuando derrotes a 9 entrenadores y a Mol, el jefe. Lleva al menos **diez Ultraball** para hacerte con su **Entei Osuro.** Al final, coge el **Disco A** y ayuda a DIMAS. Id al edificio de entrada y recibirás la Flauta.





2 UNA EXCURSIÓN IMPRESCINDIBLE

Tras vencer a Mol tienes que hacer una pequeña excursión por las tierras de Aura:

- Lo primero de todo será **visitar al abuelo Mauricio en Villa Ágata** y decirle que todo acabó en el Monte Batalla.
- Después de hablar con Mauricio aparecerá en el mapa el **Laboratorio Misterioso.** Ve para allá y echa un vistazo. Allí recibirás otro email de Germán indicándote que vayas corriendo a la **cárcel de Pueblo Pirita.**
- En la comisaría de Pueblo Pirita tienes que recoger la **Llave Celdas** de una de las mesas. Úsala para **abrir la celda en la que está la chavala tumbada** y habla con ella. Así conseguirás la llave del **ascensor del Edificio Pirita.** Con ella puedes descender a **Básix, la cuidad subterránea.**





3 EL QUITA MOVIMIENTOS

El **anciano que hay en el edificio de entrada al Monte Batalla es el Quita-Movimientos.** Habla con él, elige un Pokémon y **el Quita-Movimientos hará que tu Pokémon olvide el movimiento que quieras.** Por cierto, sus habilidades solo funcionan con los Pokémon normales, si le llevas un Pokémon Oscuro, no podrá hacer nada por él. Pero no te quejes, ¿eh?

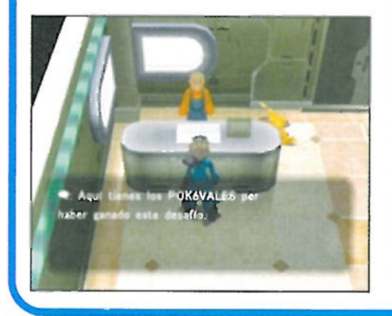


LOS POKéVALES

CONSÍGUELOS EN MONTE BATALLA

Tras conseguir la Llave del Ascensor que hay en el Edificio Pirita, el Monte Batalla entrará de nuevo en servicio. El Monte Batalla es un lugar de entrenamiento dividido en **10 tramos de 10 plataformas cada uno. Es decir, en total hay 100 plataformas cada una con un entrenador.**

Si consigues ganar un tramo, recibirás **POKéVALES en la Sala de Descanso** que hay al final. Con estos POKéVALES podrás hablar con la señorita que hay en el mostrador de la derecha y cambiarlos por fantásticos premios. Cosas tan guays como éstas.



POKéVALES Y PREMIOS

ÁREA	POKéVALES
1	100
2	200
3	400
4	600
5	800
6	800
7	900
8	900
9	1000
10	1200

PREMIO	POKéVALES
MT 13 (Rayo Hielo)	4000
MT 24 (Rayo)	4000
MT 29 (Psíquico)	3500
MT 35 (Lanzallamas)	4000
MT 32 (Doble Equipo)	1500
BAYA GONLAN	15000
BAYA ASLAC	15000
BAYA YAPATI	15000
BAYA ARICOC	15000
RESTOS	10000
HIER. MENTAL	8000
CINTA FOCUS	10000
HIER. BLANCA	8000
GARRA RÁPIDA	10000
POLVO BRILLO	10000
ROCA DEL REY	10000
PERISCOPIO	10000
CIN. ELEGIDA	10000

JEFE: MOL

Una de las estrategias preferidas de Mol es que **uno de sus Pokémon use Protección y el otro Terremoto, así solo sufren daño los dos Pokémon rivales.** Si tienes un Jumpluff purificado, deberías traerlo a este combate ya que su tipo volador le hace inmune a los ataques de tierra, y sus ataques Somnífero y Megaagotar resultan ideales.



Equipo de Mol

ENTEI	**METANG**
Pokémon Oscuro Nv 40 Fuego	Nv 37 Acero / Psíquico
	MARSHTOMP
	Nv 36 Agua / Tierra
	GOLEM
	Nv 38 Roca / Tierra
	CAMERUPT
	Nv 38 Fuego / Tierra

SUSCRÍBETE A

Nintendo Acción



Tamaño toalla: 100x160 cm.

Y LLÉVATE ESTA FLIPANTE TOALLA POKéMON

¡Regalo exclusivo! sólo para lectores de Nintendo Acción

suscríbete y consigue un 10% de descuento + Toalla de regalo por sólo 32,30€

oferta limitada 1.000 primeras suscripciones ¡suscríbete hoy mismo!

→ Llama ahora por TELÉFONO
806 015 555 (0,09€+0,31€/min.)
De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.

→ Envía CUPÓN por correo
(no necesita sello)
HOBBY PRESS - Apdo. 34FD
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

→ Envía cupón por FAX 902 540 111

→ E-MAIL suscripcion@hobbypress.es

→ INTERNET
www.suscripciones-nintendoaccion.com

PARA SUSCRIBIRTE:

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintento Acción por 12 números por sólo 32,30 € (10% de descuento) más 5€ de gastos de envío y recibir de regalo una toalla POKéMON.

FORMA DE PAGO **(Elige una de las 2 opciones)**

Nintendo Acción

Nombre y Apellidos del Titular ....

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Cuenta Corriente |_|_|_|_| ENTIDAD |_|_|_|_| AGENCIA |_|_| DC |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**
○ **VISA** ○**MASTER CARD** ○ **4B** ○**EUROCARD** ○ **6000**

NÚMERO |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

CADUCIDAD |_|_|/|_|_|

Nombre/ Apellidos.................... Fecha de Nacimiento.................... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad.................... Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**



Localizamos todos los Chaos, hasta los más ocultos.

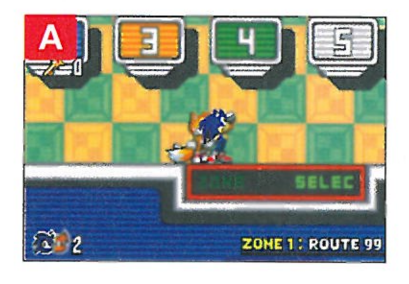
SONIC ADVANCE 3

PRIMERA ENTREGA

- El camino más rápido para llegar al final de las zonas.
- Paso a paso, cómo hacerse con todos los Chaos.
- Las mejores estrategias para vencer a todos los jefes de fase.

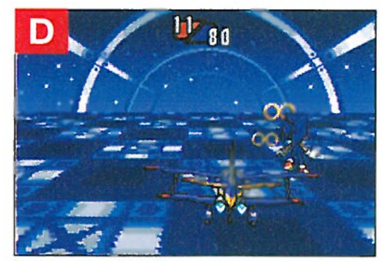
LOS SECRETOS MÁS BUSCADOS

Así para empezar qué tal si te sorprendemos con unos cuantos trucos y detalles extra que nos han soplado nuestros expertos. Nada, unas cositas muy simpáticas sobre personajes secretos, zonas especiales y otras lindezas que vas a conocer antes que nadie. ¡Hala, a tomar buena nota!









¿SABES QUÉ ES LA SONIC FACTORY?

¿No? Pues nada, para eso estamos. La Sonic Factory es el lugar en el que **podrás cambiar de personaje, moverte de una zona a otra** (si las has completado previamente) y **controlar el número de Chaos que hayas recuperado** [A].

GANA VIDAS EXTRA CON LOS MINIJUEGOS

En cada zona del juego encontrarás varias cápsulas que te transportarán a dos **lugares especiales.** En uno de ellos el objetivo es **eliminar a todos los enemigos que encuentres en el tiempo marcado;** y en el otro tendrás que **presionar los botones que se iluminen hasta conseguir cierta puntuación,** también dentro de un tiempo límite [B]. Según la velocidad con la que acabes te premiarán con más o menos vidas extra.

DESBLOQUEA LUGARES Y PERSONAJES SECRETOS

Knuckles: Completa el acto 3 de la zona 2 con Sonic de líder.
Amy: Completa el acto 3 de la zona 4 con Sonic de líder.
Super Sonic: Para convertirte en un héroe aún más poderoso, recoge todas las Esmeraldas del Caos y vence al último jefe con Sonic como líder.
Cream: Completa el acto 3 de la zona 6 con Sonic de líder [C].
Prueba de sonido: Completa el juego y te convertirás en todo un DJ.
Enemigos en Time Attack: Consigue Oro en todas las fases del juego y completa Nonaggression.
Zonas especiales: Consigue todas las Esmeraldas del Caos y entonces pulsa esta combinación de botones en la pantalla de menú: Arriba, R, Abajo, L, Derecha, Izquierda.
Zona extra: Con todas las Esmeraldas del Caos en tu poder, completa la zona final con Sonic de líder. Cada vez que quieras volver a esta zona, tendrás que completar de nuevo la zona final con Sonic como jefe de equipo.

CÓMO CONSEGUIR LAS ESMERALDAS DEL CAOS

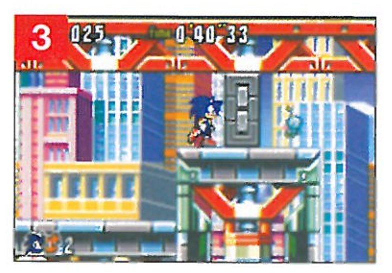
En cada **zona especial hay un muelle con un candado** que se abre con una llave. Para conseguirla sólo debes pasarte cualquier acto de cada zona sin perder vidas, aunque antes debes encontrar los **10 Chaos.** Dentro de las zonas especiales [D] están los anillos que necesitas para poder hacerte con las 7 esmeraldas del Chaos.

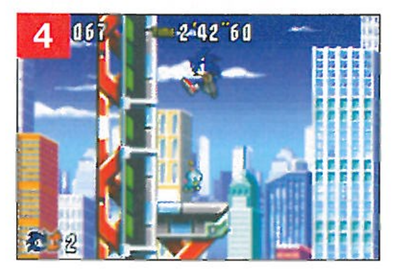
¡EMPEZAMOS LA GUÍA DE RECORRIDO!

En esta guía vamos a contarte cómo conseguir los 70 Chaos que se esconden en todas las fases del juego. Y por si fuera poco, además te daremos un par de consejos para que puedas eliminar a los enemigos finales fácilmente. Eso sí, el juego es cosa tuya. Hasta ahí no podemos llegar.













Zona 1: ROUTE 99

ACTO 1:

- **Equipo recomendado:** Sonic/Tails
- **Medalla de Oro:** 1.30 min.
- **Número de Chaos:** 3

Ve recto y verás el **primer Chao** [1]. Salta en la plataforma móvil y vuelve a saltar hacia la derecha para ver un **robot rojo.** Corre a toda velocidad haciendo los loopings y rebotando en los muelles hasta que te topes con un **botón azul.** Presiónalo, salta a la plataforma superior y sigue hacia la derecha. Te impulsarán unos cuantos muelles hasta chocar contra una pared. En ese momento verás **un cubo que se mueve a tu izquierda, sáltalo y coge el Chao** [2]. Sube al cubo de la derecha y déjate caer al vacío para quedarte junto a la pared. Salta los pinchos y usa la cinta para coger velocidad. Sigue a la derecha hasta una cama elástica. Utilízala para subir a la siguiente plataforma y ve hacia la derecha. Al final de uno de los loopings saldrás disparado hasta una plataforma con **media rueda en el suelo;** salta a la izquierda y caerás junto al **tercer y último Chao** de la fase.

ACTO 2:

- **Equipo recomendado:** Sonic/Tails
- **Medalla de Oro:** 2.15 min.
- **Número de Chaos:** 3

A los pocos segundos de empezar te encontrarás dentro de una zona curva. Ve hacia la izquierda para utilizar el muelle y salta hacia arriba, en el lado contrario, para colgarte en una cadena que te subirá hacia una plataforma. **Rompe la pared de la derecha, coge el Chao** [3], y salta hacia abajo. Después de tres loopings, entrarás en una nueva zona con un **avión lila y un interruptor.** Presiónalo, salta los pinchos y utiliza el muelle. Elimina al **robot rojo** y usa la catapulta para saltar hacia la izquierda. Ahora usa el mástil, salta en la catapulta que flota en el aire, a tu derecha, y deslízate hacia la izquierda por el raíl de arriba. Sal disparado hacia la izquierda con la cinta del suelo. Al poco, un muelle te intentará impulsar hacia la derecha, en ese momento pulsa izquierda y quédate junto a él. **Con el Tag Action de Tails (R) salta hacia la izquierda para coger un Chao** [4]. **Para conseguir el último Chao de la fase** [5] sigue hacia la derecha hasta el final y te impulsarán sobre varios raíles. Evita deslizarte muy rápido por el primero y déjate caer al suelo. Ve hacia la izquierda y utiliza el super salto para llegar a lo alto de la plataforma donde encontrarás a tu amigo.

ACTO 3:

- **Equipo recomendado:** Sonic/Tails
- **Medalla de Oro:** 2 min.
- **Número de Chaos:** 3

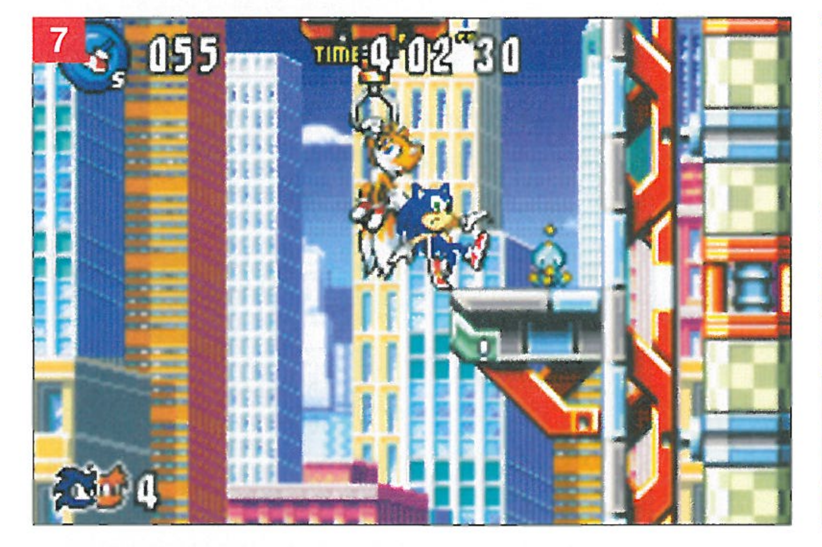
Deslízate por el raíl que encontrarás al empezar, hasta un muelle que te elevará por encima de una plataforma llena de pinchos. Sáltalos y cae sobre uno de los cubos que hay al lado derecho, y de ahí vuelve a saltar hacia la derecha. Después de pasar un looping y usar catapulta y cadena, sigue hacia la derecha hasta que te encuentres **boca abajo y caminando hacia la izquierda.** Entonces déjate caer en la plataforma que tienes debajo para coger el **primer Chao** [6], junto a un **monitor de 10 anillos.** Salta por el lado izquierdo y sigue hacia la derecha. Evita los pinchos y usa el muelle para llegar a un trampolín que te llevará a otros dos de forma consecutiva. Pasa por debajo del bloque y usa la cinta del suelo para llegar a un checkpoint. Sigue a la derecha hasta que un muelle te lance hacia la izquierda; continúa corriendo y acabarás **colgado de un gancho que da vueltas.** Salta hacia la izquierda para caer sobre un raíl, síguelo y al final salta para subir por una cadena. Ve hacia la izquierda hasta un **robot rojo.** Salta a la izquierda, atraviesa el checkpoint y sigue por

JEFE ROUTE 99



- **Equipo:** Sonic/Tails
- **Medalla de Oro:** 2.45 min.

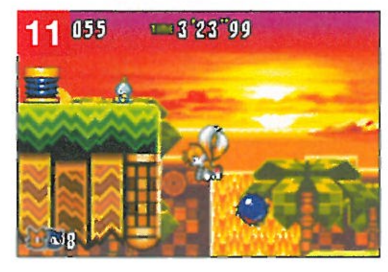
•1ª Parte: Su único ataque es un deslizamiento de lado a lado de la pantalla. Salta por encima de él y golpéale 4 veces.
•2ª Parte: Para eliminarlo, colócate junto al vehículo y, cuando veas que va a darte un martillazo, salta hacia atrás y haz tú lo propio, o sea contraatacar. Si quieres que te dure aún menos, entonces sólo tienes que pasar por debajo del martillo cada vez que vuelva al centro. Así podrás golpearlo sin esperar a que llegue al lado donde esté.













encima de la rampa de la derecha, pero sin llegara a utilizarla. Entonces presiona el **botón azul** y camina despacio hacia la derecha. Sube a la plataforma que acaba de aparecer y salta hacia la derecha usando el mástil de la pared. Utiliza la cinta del suelo, salta los pinchos y presiona el **botón naranja de la esquina izquierda.** Ahora salta hacia la derecha para caer sobre un raíl que lleva hasta un nuevo Chao. Continúa hacia la derecha y pasa el checkpoint. Al final de la zona elevada, salta y cógete del gancho. Salta a la cadena que tienes encima y llegarás al **tercer Chao** [7].

JEFE SUNSET HILL



- **Equipo recomendado:** Sonic/Tails
- **Medalla de Oro:** 1.30 min.

Una vez que Eggman se ponga en marcha, colócate en el centro, junto al botón azul, y no pierdas detalle de sus movimientos. A este jefe de fase sólo podrás dañarlo si golpeas en la cabina. Salta sobre él cuando tengas oportunidad y él saldrá disparado en la dirección contraria. Si ves que te va a golpear, salta sobre la plataforma que aparece al pulsar el interruptor.

Zona 2: SUNSET HILL

ACTO 1:

- **Equipo recomendado:** Sonic/Tails
- **Medalla de Oro:** 1.45 min.
- **Número de Chaos:** 3

Ve a la derecha hasta el primer muelle y utilízalo para alcanzar la plataforma que está sobre el looping. Activa el interruptor y usa el muelle y las siguientes ramas para llegar a una nueva **plataforma con una roca;** rómpela y encontrarás el **primer Chao.** Sube en la plataforma, elimina la avispa de la derecha y salta para realizar un looping. Con el siguiente muelle llegarás junto a una barrera de protección; cógela y salta hacia la vara verde de la derecha. Déjate caer y usa un nuevo muelle para coger otro looping. Ojo con éste: al final te coge una cuerda elástica que te lanza con fuerza bestial. Pero tú tranqui, déjate caer en la zona de abajo. Tras eliminar al mono, caerás en la corriente de agua que hay a tu derecha. Inmediatamente **salta a la vara y al túnel que hay en la montaña, donde encontrarás otro Chao** [8]. Sigue hacia la derecha, salta sobre la vara y rápidamente otra vez a la derecha, donde un muelle te lleva al **checkpoint.** Antes de dejarte caer por el camino, salta hacia una nueva vara y al muelle de la derecha. Continúa hacia la derecha hasta un **muelle de color amarillo** y utilízalo para llegar a la plataforma sobre la que vuela una avispa (para conseguirlo, salta cuando el muelle esté totalmente "contraído").

Corre hacia la derecha y usa los muelles y las ramas para llegar junto a un salto de agua. Tírate por él. Al caer verás una plataforma que sube y baja, salta sobre ella y después en la siguiente, porque así llegarás junto a un raíl. Deslízate por él y déjate caer en el siguiente raíl, que lleva hasta una rama que te lanzará hasta el **tercer Chao** [9] de esta fase.

ACTO 2:

- **Equipo recomendado:** Tails/Sonic
- **Medalla de Oro:** 1.30 min.
- **Nº Chaos:** 3

Usa el **ataque conjunto de Tails y Sonic** (con el pequeño zorro como líder del equipo) para atravesar el looping a toda velocidad y llegar a lo alto de la siguiente montaña, donde hay un **Chao.** Retrocede y vuelve a pasar por el looping para ir hacia abajo. Después de usar una cinta situada en la parte izquierda, llegas al **primer checkpoint** de la fase. Salta a la plataforma bajo tus pies y usa la siguiente para llegar a cinta que te impulsará hacia una vara de color verde. En cuanto pongas el pie en ella, salta hacia la derecha para caer sobre un raíl. Continúa hacia adelante a través de varios raíles y loopings hasta subir una pared muy alta; al final encontrarás otro **checkpoint.** Vuelve a bajar por la ladera que has subido y corre hasta dar un gran salto con el que accederás a varias **plataformas móviles; a su izquierda verás otro Chao** [10].

Salta hacia la derecha y súbete a la plataforma que verás detrás de un pequeño puente de madera. Hay varios anillos a tu derecha, ignóralos y utiliza el **vuelo de Tails** para alcanzar la zona que se eleva a tu izquierda; allí está el **tercer Chao** [11].

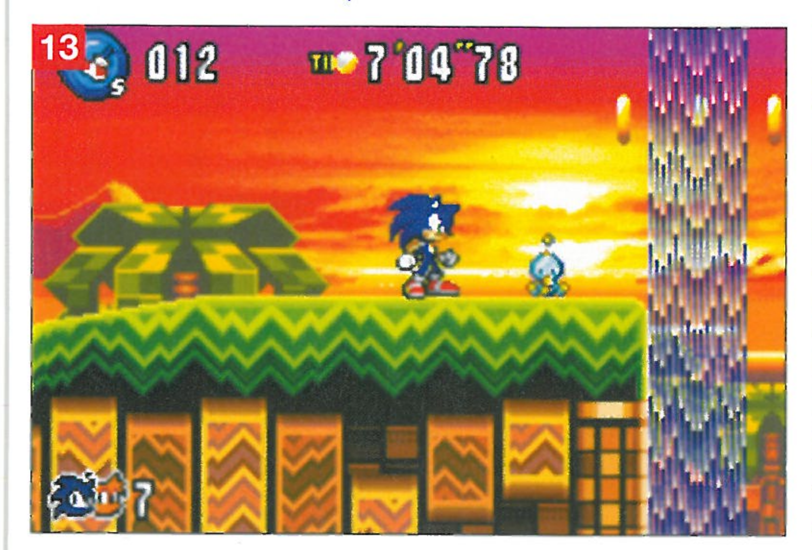
ACTO 3:

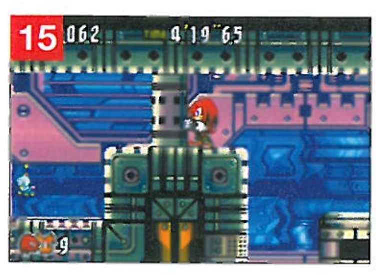
- **Equipo recomendado:** Sonic/Tails
- **Medalla de Oro:** 2.15 min.
- **Número de Chaos:** 3

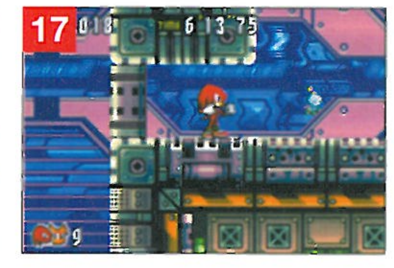
Ve a la derecha y usa los dos muelles que encontrarás. Mira hacia la derecha y utiliza tu Tag Action para dar un gran salto hacia la izquierda. Repite y llegarás junto a una rama verde. Vuelve a dar un gran salto hacia la izquierda para coger al **primer Chao.**

A continuación usa la rama junto a la que caes para llegar al puente de madera de tu derecha. Atraviesa el **checkpoint.** Rápidamente salta hacia la siguiente vara y a la derecha para propulsarte hacia un looping con un muelle; al final salta hacia la derecha con la cuerda elástica. Pulsa el **botón azul,** y elimina a la rana de la siguiente plataforma. Un poco más a la derecha verás un **tronco que se mueve en círculos;** súbete encima y salta por el túnel que hay tras la cascada. Al final hay un **nuevo Chao** [12].

Ahora sube las escaleras de la derecha y utiliza las plataformas móviles para llegar hasta lo más alto, donde una cinta te impulsará hacia la izquierda. Al final, presiona el **botón azul.** Sube en la plataforma que acaba de aparecer y usa la rampa para llegar hasta el siguiente checkpoint. Camina hacia la izquierda y utiliza el Tag Action justo antes de la rampa, para ir hacia la izquierda. Tienes que caer en una plataforma situada antes de un raíl. Desde aquí corre hacia la izquierda








para coger carrerilla, y ve a la derecha a toda velocidad. Al final del raíl caerás sobre un puente de madera; usa el super salto hacia la izquierda y súbete en la plataforma móvil para llegar al siguiente puente. Colócate en la segunda parte del puente -está dividido en cuatro-, y usa nuevamente el Tag Action para posarte sobre una nueva plataforma móvil que está mucho más arriba. Continúa por el camino superior, elimina a la rana y usa el muelle para llegar junto a una **roca. Dentro está el tercer Chao** [13].

Con todos tus amiguitos rescatados, salta por las cataratas a la siguiente plataforma y después déjate caer por el lado izquierdo. Desde aquí continúa a la derecha hasta encontrarte con un **viejo amigo** [14]. Sus ataques han crecido; ahora además puede **golpearte desde el aire,** pero sigue siendo igual de sencillo. **Aciértale cuatro veces y caerá derrotado.**

Zona 3: OCEAN BASE

ACTO 1:

- Equipo recomendado: Knuckles/Tails
- Medalla de Oro: 3.30 min.
- Número de Chaos: 4

Corre hacia la derecha y, cuando hayas cogido los anillos, salta y planea hacia la izquierda. Llegarás hasta una nueva cinta en otra plataforma más elevada. Úsala para salir disparado hacia la izquierda, subirte en la plataforma móvil y utilizar el mástil para alcanzar la zona superior (ten cuidado con los pinchos). Llegarás hasta un pequeño salto de agua: sube por él (en la base de la cascada hay una cinta a la que más tarde tendrás que regresar). Sigue a la derecha, deslízate por el raíl y pronto te encontrarás sobre una plataforma móvil. Usa el mástil para subir y continúa escalando por la siguiente cascada. Rompe la pared, salta abajo y esquiva el bloque que te impide el paso. Salta sobre él cuando no haya peligro de que te aplaste y sube sobre el siguiente bloque para utilizar el muelle de la izquierda.

Tras **eliminar al robot,** salta desde la esquina izquierda como si quisieras volver donde el muelle, y planea hasta un nuevo pasillo. **Sigue a la izquierda, rompe la pared y coge el Chao** [15]. Da media vuelta y utiliza la cinta que está en la base de la primera cascada. Para llegar rápidamente, ve hacia la izquierda y salta sobre el raíl dos veces: atraviésalo y déjate caer. Haz lo mismo con el segundo y ve hacia la izquierda. Cuando llegues a la cascada, tírate junto a la cinta pero no encima. Con la **habilidad planeadora de Knuckles,** salta hacia el lado derecho de la rampa para conseguir el **segundo Chao** [16].

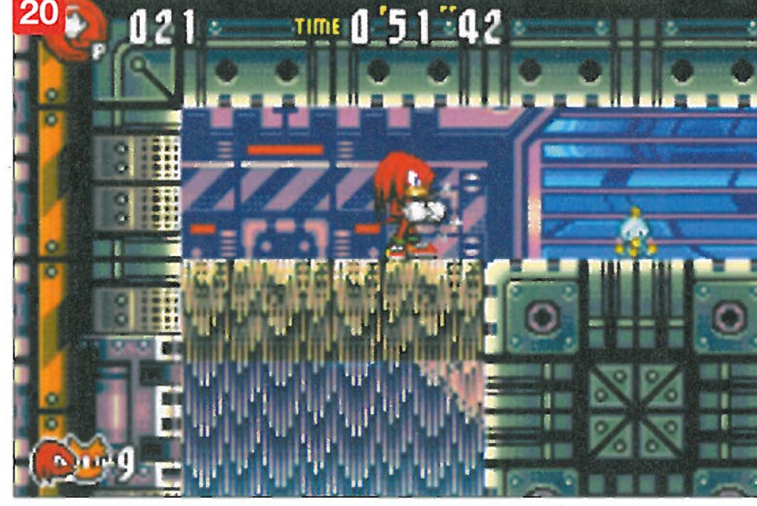
Ahora sí, usa la cinta y corre hacia la derecha hasta el muelle que te lanzará con fuerza al lado contrario. Al final del pasillo encontrarás una plataforma que se rompe al pisarla. Escala por la pared izquierda para subir, atravesando otra plataforma quebradiza. Sigue a la derecha, escala la pared y usa el muelle para llegar a una plataforma móvil que se mueve con un pequeño mecanismo. Antes de que gire a la derecha, salta a la pared de arriba y escala. Ahora **déjate caer por el lado derecho para pillar el tercer Chao** [17]. Rompe la pared de la izquierda y salta para pillar el muelle que habías visto antes. Úsalo para volver a la plataforma móvil y, cuando llegue a lo más alto y vaya a girar a la derecha, salta hacia la izquierda y agárrate en la pared. Utiliza el mástil y luego la cinta del suelo, sigue a la izquierda y sube a través de la cascada para colocarte sobre el bloque móvil; desde ahí puedes alcanzar sin problemas la cinta de la parte derecha.

Un poco más adelante atravesarás un **checkpoint,** y poco después tendrás que escalar una pared. Salta hacia la izquierda y deslízate por el raíl hasta que te plantes ante un **botón azul.** Presiónalo, sube en la plataforma que aparecerá y golpea el botón superior para activar otra plataforma que a su vez te permitirá llegar junto a otro **interruptor naranja.** Actívalo, utiliza el muelle y sube hasta lo más alto de la cascada. Desde ese punto salta a la izquierda, donde caerás sobre un muelle que lleva a un conducto de ventilación. Saldrás disparado hasta chocar contra un **botón azul.** Púlsalo y sube por la plataforma que aparecerá. Desde ahí salta hacia el muelle de la derecha. Al final del raíl utiliza el cañón para llegar hasta otro **checkpoint,** sigue a la izquierda y salta justo al final del raíl. Rápidamente sube por la pared, antes de que se rompan las plataformas, y a continuación sigue hacia la derecha. Después de una pequeña carrera, utiliza el mástil que encontrarás en una pared para encaramarte a una plataforma móvil. Al final del recorrido camina un poco hacia la izquierda, hasta que te encuentres con **tres anillos junto a una pared,** y usa el Tag Action para que **Tails te lance por los aires y tú caigas junto a un checkpoint.** Déjate caer por el lado izquierdo y pillarás otro Chao [18], el último que faltaba por localizar en esta zona. Así que vamos a por la siguiente.

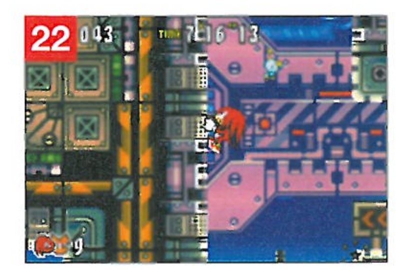


TAILS. Lo mejor no es que vuele, sino su giro de cola, que es increíblemente poderoso. Junto a Sonic, forman una pareja invencible.













ACTO 2:

- **Equipo recomendado: Knuckles/Tails**
- **Medalla de Oro: 3.30 min**
- **Número Chaos: 4**

Ve hacia la derecha y salta a la cascada. Caerás en una piscina donde, como es lógico, tendrás que bucear. **Corre hacia la derecha hasta que encuentres el primer Chao [19]**; coge aire por el camino y retrocede hasta la base de la catarata. Usa el muelle y escala la cascada hasta lo más alto, donde verás **otro simpático Chao** [20]. Continúa hacia la derecha, salta sobre el bloque móvil y usa la cinta para llegar a una nueva zona. El muelle que verás a la derecha te conducirá hasta la base de otra cascada por la que tendrás que subir y, una vez arriba, saltar hacia la izquierda. Sigue en esta dirección hasta que te topes con varios pinchos, y trepa por la pared de la izquierda para usar el cañón. Corre a la derecha hasta lo alto de la pared y continúa hasta el final, donde encontrarás el **tercer Chao** [21].

Utilizando el Tag Action de Tails donde acabas de coger el Chao, llegarás a una zona más elevada y llena de pinchos. Un poco más a la derecha caerás sobre una corriente de agua que va hacia la izquierda y después otra hacia la derecha. En cuanto llegues al borde, salta hacia el lado derecho y sigue hasta atravesar la pared. Una vez dentro del agua, utiliza el muelle de la parte izquierda y a continuación otro más. Llegarás a una zona con un **robot rojo volador.** Presiona el **botón azul** en la pared izquierda y sube por la plataforma que aparecerá. Usando varias cintas y con la suficiente velocidad llegarás a un raíl que te conducirá bajo un conducto de ventilación. Úsalo para llegar junto a otra cinta. Sube por la cascada y salta sobre la plataforma de la izquierda, y después en el mástil para entrar en el conducto superior. Salta sobre una de las plataformas móviles por encima de los pinchos, y repite la operación cuando estén lo más a la derecha posible. Pasa por encima del bloque móvil y salta sobre el siguiente hueco que verás en el suelo. Usa el muelle situado tras los pinchos, el mástil y el siguiente muelle para llegar a una plataforma sobre el raíl. Sigue sobre el bloque de la derecha y ayúdate del mástil para alcanzar el siguiente **checkpoint.** A continuación salta sobre las plataformas móviles de la derecha y vuelve a saltar cuando lleguen al final. Utiliza el muelle y el cañón, ve la derecha y usa un nuevo muelle. **Tras eliminar al robot,** salta hacia la pared de la izquierda y escala para conseguir un nuevo Chao [22].

KNUCKLES. En pareja, hace que la formación ejecute golpes más poderosos. En tierra podemos lanzarlo contra los enemigos o las barreras, y en el aire puede hacer que planeemos.

ACTO 3:

- **Equipo recomendado: Knuckles/Tails**
- **Medalla de Oro: 2 min**
- **Número de Chaos: 2**

Coge el aire, que viene el último acto y tenemos que hacerlo rapidito. Avanza a la derecha y salta por encima de la primera rampa que veas; en la **esquina izquierda encontrarás un Chao** [23]. Utiliza la cascada de la izquierda para regresar a la fase y continúa hacia la derecha. Después de muchos saltos y muelles, casi al final de la fase, sumérgete en el agua y ve hacia la parte izquierda de la zona inundada para hacerte con el último Chao [24]. Ahora ya puedes respirar.

Zona 4: TOY KINGDOM

ACTO 1:

- **Equipo recomendado: Knuckles/Tails**
- **Medalla de Oro: 2.45 min.**
- **Número de Chaos: 3**

Coge velocidad y **utiliza los dos cohetes** para alcanzar la zona elevada justo después del salto. Continúa hacia la derecha por el camino inferior y, en cuanto te encuentres sobre una plataforma que cae al vacío, dirígete a la derecha. **En un hueco de la pared encontrarás el primer Chao.**

Con Knuckles como líder, escala las

JEFE OCEAN BASE



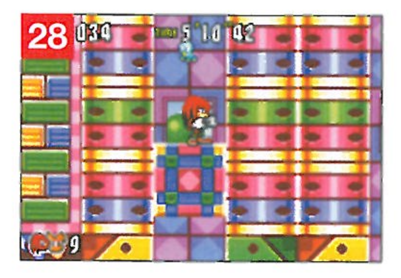
- **Equipo recomendado: Sonic/Tails**
- **Medalla de Oro: 1.45 min**

Cuando se ponga de pie, sigue sus movimientos colocándote en medio de sus patas. Si las cierra, apártate. Y si no, quédate en el centro para golpearle en la cabina dos veces consecutivas. Repite el proceso hasta destruirlo.













paredes por las que acabas de caer hasta encontrarte el gancho. Utilízalo para subir al camino superior. Pasa sobre los dos bloques móviles que encontrarás hacia la derecha y continúa hasta ver varios globos con "orejas". Úsalos para alcanzar la plataforma de la derecha y engánchate al cohete que verás. Ahora, fíjate con atención en lo que te vamos a contar. Cuando el cohete llegue a su tope explotará; típico, porque entonces tendrás que llegar hasta otro cohete situado a su derecha y a continuación a otro más. Después del tercer salto caerás sobre una plataforma con otro **Chao** [25] y un muelle. Utilízalo para caer junto a un bloque móvil. Pasa por debajo a toda velocidad para no caer por un agujero, evita el león y escala la pared de la derecha. Continúa por encima de dos bloques móviles y, **en cuanto te resbales por la cabeza del elefante,** pulsa hacia la izquierda para que no caigas demasiado lejos del **tercer Chao de la zona.**

ACTO 2:

- **Equipo recomendado:** Knuckles/Tails
- **Medalla de Oro:** 2.30 min.
- **Nº Chaos:** 3

Ve hacia la derecha y escala la pared de enfrente hasta la parte de arriba. Salta el león y utiliza los dos bloques móviles para llegar a una plataforma más elevada; súbete en la cabeza de panda y no dejes de pulsar hacia la derecha hasta que caigas sobre un bloque móvil. **Salta para coger al Chao** [26] y vuelve a saltar, esta vez a la izquierda. Desde ahí atraviesa el hueco que tapa el bloque del Chao. Usa el muelle y los siguientes cohetes hasta la siguiente plataforma a la derecha; súbete al bloque móvil y escala la pared de la izquierda. Salta a la derecha y móntate en la cabeza del panda, pero aléjate antes de que explote para continuar por el pasillo que comienza junto a otra cabeza de panda. Pasa de largo el bloque móvil y sube sobre el segundo, continúa hacia la derecha hasta salir del pasillo y escala la pared que verás arriba a la izquierda (también puedes usar las cajas con muelles, aunque lo cierto es que resulta mucho más peligroso). Sigue a la derecha y salta cuando el camino continúe hacia abajo; **caerás en una plataforma con Chao** [27].

Salta a la siguiente plataforma de la derecha y continúa avanzando hasta el final, para dejarte caer por el hueco del suelo. Cuando veas un bloque móvil, súbete en él y sigue a la derecha hasta un **péndulo**. Úsalo para seguir hacia la derecha y súbete sobre el bloque móvil que hay adelante: en la parte alta encontrarás un **Chao** [28].

ACTO 3:

- **Equipo recomendado:** Sonic/Tails
- **Medalla de Oro:** 2.45 min
- **Número de Chaos:** 3

Nada más empezar camina hacia la derecha y colócate en la esquina, antes de bajar la pequeña rampa. Usando el **Tag Action haz que Tails te lance hacia arriba y pilla el cohete;** salta al siguiente cohete y por último al saliente de la izquierda, donde encontrarás tan feliz a un nuevo Chao [29].

Un poco más adelante, verás un muelle que se mueve arriba y abajo en la zona del león. Usa el Tag Action para llegar a una nueva zona. Ve a la derecha, salta el cerdito, déjate caer en el agujero y subirás en la cabeza de un panda. En cuanto se rompa, presiona derecha y caerás sobre otro robot cerdito. Sigue por el hueco de la derecha y utiliza el **checkpoint.** Al ratito verás dos **péndulos de color rojo,** colócate sobre uno de ellos y realiza un Tag Action cuando lleguen al punto más alto. De esta manera podrás colgarte de una noria que gira un poco más arriba. Desde la noria, salta para agarrarte a uno de los cohetes y repite para alcanzar la plataforma alta de la derecha. Sigue adelante, salta los pinchos del suelo y usa la caja del muelle (salta encima cuando esté de color azul) para **coger otro cohete** que te lleve más arriba. Después de coger el panda que encontrarás un poco más adelante, y de usar unos cuantos muelles, pulsa derecha y salta sobre un globo para acceder a un área en la que verás **tres cohetes.** Utiliza el del medio y salta a la derecha, donde un nuevo muelle te lanzará hasta un **checkpoint.** Continúa a la izquierda subiendo sobre el bloque móvil y verás otro bloque en el que tienes que subir; salta al que tienes a la izquierda y verás un **Chao** sobrevolando tu cabeza.

Vuelve a saltar sobre el bloque de la derecha y continúa hacia arriba. Verás dos muelles: utiliza el de la derecha. Salta sobre el bloque móvil que encontrarás después y haz lo propio sobre el plato metálico cuando esté muy arriba. A continuación camina hasta ver **tres anillos seguidos y salta hacia adelante para golpear un globo amarillo y conseguir otro Chao.** Coge la vida que aparecerá, déjate caer por el hueco del suelo y continúa hacia la derecha hasta que aparezca **el mismo robot que te ataca en cada zona, dicho de otra manera, Gemerl** [30]. El tío ha decidido lanzar misiles además. Bueno, pues tú colócate lo más lejos posible y salta cuando impacten en el suelo. Hazlo bien y nos veremos el mes que viene, en la última entrega.

JEFE TOY KINGDOM



- **Equipo recomendado:** Sonic/Tails
- **Medalla de Oro:** 2.30 min

Te encuentras frente a uno de los enemigos más duros del juego y con el repertorio de golpes más extenso. El malévolo doctor Eggman está dentro de una caja sorpresa desde la que te lanzará payasos de juguete y también a Gemerl convertido en misil o en bola de acero gigante. Para eliminarlo, esquiva sus ataques y atácalo en la cabina hasta que caiga por el lado derecho de la pantalla.

Para esquivar la bola de acero, salta sobre ella; y para evitar que el misil te impacte, calcula el tiempo que tarda en caer y salta hacia cualquier lado cuando vaya a darte.



LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

BIONICLE: THE GAME

Desbloquear bonus: Desbloquea el bonus en el menú de extras coleccionando todas las piedras de luz de cada Toa. Después, hazte un nivel completo.

Desbloquea a Takua Nuva: Completa el juego con los seis Toas desbloqueados.



FIFA SOCCER 2004

Desbloquear tercera equipación: Simplemente vence en las diferentes ligas para optener una tercera equipación de cada equipo, o sea:

- **Liga inglesa.** Vence a todos los equipos de esta liga para conseguir la tercera camiseta.
- **Liga francesa.** Vence a todos los equipos de esta liga.
- **Liga alemana.** Vence a los equipos de esta liga.
- **Liga italiana.** Vence a todos los equipos de esta liga para conseguir una tercera equipación.
- **Liga mundial.** Vence a todos las selecciones de esta liga.
- **Liga española.** Vence a todos los equipos de esta liga para conseguir la tercera equipación del equipo escogido.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Desbloquea el minijuego de la caravana de Blazin: Colecciona un juego completo de cartas de mog de las distintas dinastías moguri y ve a la caravana de Blazin para activar el minijuego. Ahora vuelve a las dinastías moguri para jugar a este nuevo juego, aunque solo podrás jugarlo con tu GBA conectada.

Mythril gratis: Normalmente el mythril cuesta 5.000 Giles en cualquier pueblo, sin embargo, en la corte de los demonios, los lagartos gigantes pueden dejar caer este objeto al ser eliminados.



HARRY POTTER QUIDDITCH: COPA DEL MUNDO

Movimientos especiales de Equipo: Coge todas las tarjetas de movimiento especial que puedas. Cuando tengas suficientes para un movimiento especial, aparecerá su nombre en medio de la pantalla. Si lo ejecutas justo en ese momento, subirá tu barra de Snitch bastante más de lo normal.

Subir barra de Snitch: Ejecutando Combos sube muy rápidamente. Para realizarlos debes dejar pulsado L, R, o L+R mientras das pases o tiras a puerta. Si consigues hacer una larga jugada con muchos combos, verás subir la barra una barbaridad.

Jugar la World Cup: Para poder jugar la Copa del mundo, gana a tres equipos de la escuela Hogwarts, usando solo a una de las casas.



JAMES BOND 007: TODO O NADA

Accesorios y armas:

- **PISTOLA DE ORO:** en el menú pausa pulsa X, Y, A, X, Y.
- **BATERÍA MEJORADA:** en el menú pausa X, B, B, A, X.
- **TRACCIÓN MEJORADA:** pulsa X, A, A, B, Y.
- **GRANADA EPM:** completa la misión "El Puente Pontchartrain".
- **GRANDA FRAG:** completa la misión "Bajo Zero".
- **LLAVE NETWORK:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **CAPA-Q:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **ARAÑA-Q:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **DARDO ARAÑA-Q:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **ARAÑA EXPLOSIVA:** completa la misión "Una Muestra de Fuerza".
- **NANO ARAÑA-Q:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **CUERDA DE RAPPEL:** completa la misión "Bajo Zero".
- **COCHE RC:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **DARDO SOMNÍFERO:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **GRANA DE DISTORSIÓN:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **VISIÓN TÉRMICA:** completa la misión "Bajo Zero".

Personajes multijugador: Consigue "puntos multijugador" completando misiones y/u objetivos en el modo cooperativo, y después usa dichos puntos para desbloquear personajes en el modo arena.

Desbloquear aumentos: Consigue medallas de platino para desbloquear los siguientes aumentos:

- **TODAS LAS ARMAS:** 17 medallas de platino.
- **CAPAS:** 13 medallas de platino.
- **DOBLE MUNICIÓN:** 7 medallas de platino.
- **DOBLE DAÑO:** 9 medallas de platino.
- **MUNICIÓN LLENA:** 11 medallas de platino.
- **BATERÍA LLENA:** 15 medallas de platino.
- **PISTOLA DE PLATINO:** 1 medalla de platino.
- **MODO DE CONDUCCIÓN LENTA:** 25 medallas de platino.
- **MUNICIÓN INFINITA:** 23 medallas de platino.
- **BATERÍA INFINITA:** 19 medallas de platino.

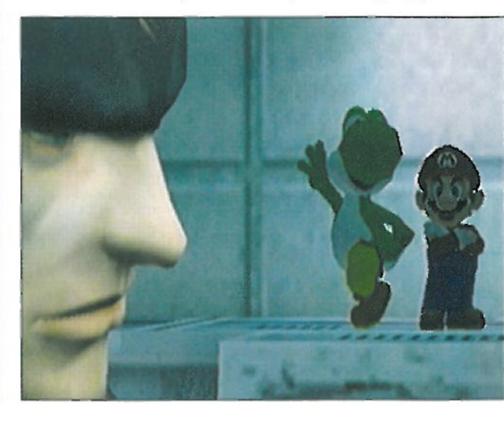
METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Curiosidades:

- **Alexandra Roivas en la revista "Girlie magazine".** En una de estas revistas sale Alexandra Roivas, de «Eternal Darkness». Haz un zoom en la revista y verás a la mozuela con un bikini "mu asín".
- **Poster de Anubis.** En la oficina de Otacon verás un poster en una pared de la zona a la que Otacon hace mención durante una escena de animación.
- **GameCube y WaveBird.** En la oficina de Otacon, inspecciona el escritorio y encontrarás una GameCube y un mando Wavebird. Además, si miras al monitor, verás el logotipo de GC en la pantalla.
- **Yoshi y Mario.** Después de la pelea contra el ninja, tendrás algún tiempo para ver de nuevo la oficina de Otacon, busca un archivador y encontrarás unas figurillas de Mario y Yoshi. Dispara a Yoshi y nuestro amiguito verde dirá su nombre. Ahora dispara a Mario y, encima de tu cabeza, aparecerá el símbolo 1Up. Cada vez que le dispares, tu barra de energía se rellenará.

R: RACING

Cómo conseguir varios coches gratis: Para poder conseguir coches sin tener que dejarte los dineros comprándolos, simplemente entra en el modo "Racing Life" y juega un circuito en el que puedas escoger coche. Escoge un coche que no tengas, gana la



MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR





Jugadores mejorados: Para poder escoger una versión mejor de algunos jugadores lo que tienes que hacer es aceptar una invitación en el modo "Character Match" y vencer al que te invitó. Ahora, al personaje al que hayas ganado, podrás escogerlo "mejorado" (con estrellita, vamos).

Códigos: Para entrar en el menú de trucos presiona Start + Z en la pantalla de título. Una vez dentro introduce los siguientes códigos:

9L3L9KHR: Desbloquea "Bowser Badlands Tour".
2GPL67PN: Desbloquea el torneo "Bowser Jr.'s Jumbo".
0EKW5G7U: Desbloquea el torneo "Camp Hyrule Tournament".
BJGQBULZ: Desbloquea "Hollywood Tour".
ELBUT3PX: Abre la ruta "Peach's Castle Grounds".
GGAA241: Desbloquea el torneo "Super Mario Open".
CEUFPXJ1: Abre el modo "Target Tour Tournament"

Personajes ocultos:

Boo: Consigue 50 "Best Badges".
Bowser Jr.: Completa el "Birdie Challenge".
Piraña: Completa todos los modos de juego en dificultad fácil, intermedia y difícil.
Shadow Mario: Completa el modo "Ring Shot".

carrera y el coche que hayas escogido, hala: "pa-ti-pa siempre".



SERIOUS SAM

Desbloquear "the lost levels"

Para poder jugar los niveles ocultos recolecta medallas de ORO (más medallas cuanto más guay sea el nivel). Luego, en el menú de escoger nivel, presiona X y se abrirán "lost levels".

Fases romanas:
- Campamento pretoriano: 3 medallas.
- Foro romano: 5 medallas.
- Foro trajano: 7 medallas.
- Cámara del senado: 9 medallas.
- Santuario del Cesar: 12 medallas.

Fases chinas:
- Calle de la seda: 15 medallas.
- Portal de la suprema armonía: 18 medallas.

Fases atlantes:
- La torre de vapor: 22 medallas.
- Los túneles geotermales 24 medallas.
- Los corredores del poder: 26 medallas.
- La galería: 31 medallas.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Código:

!walk_thru!: Desbloquea todo lo desbloqueable.

URBAN FREESTYLE STREET SOCCER

Códigos:

Speedy01: Turbo infinito.
Maxskill: Habilidad al máximo.
E06J3CT5: Más armas, por no decir todas.

WORMS 3D

Desbloquear las armas secretas:

En el modo de juego "desafío", completa el tercer tipo de desafío con oro para conseguir un arma secreta. En el "deathmatch", completa el nivel 10 para conseguir otro arma secreta.



SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO

JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

N64
- BANJO & KAZOOIE
- BANJO-TOOIE
- DIDDY KONG RACING
- DONKEY KONG 64
- F ZERO X
- GOLDENEYE 007
- JET FORCE GEMINI
- KIRBY'S 64: CRYSTAL SHARDS
- LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
- LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- MARIO 64
- MARIO KART 64
- MARIO PARTY
- MARIO PARTY 2
- MARIO PARTY 3
- PAPER MARIO
- PERFECT DARK
- SMASH BROS.
- SNOWBOARDING 1080
- STAR WARS: EPISODE 1
- STAR WARS: R.S.

GAME BOY
- DKC
- DONKEY KONG LAND 2
- DONKEY KONG LAND 3
- HAMTARO
- LEGEND OF ZELDA: LINK AWAKENING DX
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS
- MARIO BROS. COLOR
- PERFECT DARK
- WARIO LAND
- WARIO LAND 2
- WARIO LAND 3

POKéMON
- PKMN AMARILLO (GB)
- PKMN ROJO/AZUL (GB)
- PKMN CHANNEL (NGC)
- PKMN COLOSSEUM (NGC)
- PKMN CRISTAL (GBC)
- PKMN ORO/PLATA (GBC)
- PKMN PINBALL (GBC)
- PKMN PINBALL R/Z (GBA)
- PKMN PUZZLE CHALLENGE (GBC)
- PKMN PUZZLE LEAGUE (N64)
- PKMN RUBI Y ZAFIRO (GBA)
- PKMN SNAP (N64)
- PKMN STADIUM (N64)
- PKMN STADIUM 2 (N64)
- PKMN TRADING CARD GAME (GBC)

GAME BOY ADVANCE
- ADVANCE WARS 1
- ADVANCE WARS 2
- DKC
- DKC 2
- F ZERO: GP LEGEND
- F ZERO MAXIMUM VELOCITY
- F. FANTASY TACTICS ADV.
- FIRE EMBLEM
- GAME & WATCH GALLERY
- GOLDEN SUN
- GOLDEN SUN 2
- HAMTARO: HAM-HAM GAMES
- KIRBY AND THE AMAZING MIRROR
- KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND
- KURUKURU KURURIN
- LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
- MARIO ADVANCE
- MARIO WORLD: SMA2
- MARIO ADVANCE 4
- MARIO KART
- MARIO & LUIGI
- METROID FUSION
- METROID ZERO MISSION
- MICKEY & MINNIE: MAGICAL QUEST
- NES CLASSIC: DONKEY KONG
- NES CLASSIC: BOMBERMAN
- NES CLASSIC: EXCITE BIKE
- NES CLASSIC: ICE CLIMBER
- NES CLASSIC: LEGEND OF ZELDA
- NES CLASSIC: SUPER MARIO BROS.
- NES CLASSIC: PAC-MAN
- NES CLASSIC: XEVIOUS
- SWORD OF MANA
- TOP GEAR RALLY
- WARIO LAND 4
- YOSHI'S ISLAND: SMA3

GAMECUBE
- 1080° AVALANCHE
- DOSHIN THE GIANT
- ETERNAL DARKNESS
- F-ZERO GX
- FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
- KIRBY AIR RIDE
- LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER
- LEGEND OF ZELDA: ED.COLECCIONISTA
- LUIGI'S MANSION
- MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR
- MARIO KART DD
- MARIO PARTY 4
- MARIO PARTY 5
- MARIO SUNSHINE
- METROID PRIME
- MICKEY MOUSE: MAGICAL MIRROR
- NBA COURTSIDE 2002
- PIKMIN
- SMASH BROS MELEE
- SOUL CALIBUR 2
- STARFOX ADVENTURES
- WARIO WORLD
- WAVE RACE: BLUE STORM

NOTA: Los juegos destacados en color son novedad en el sistema de ayuda telefónica de Nintendo España.



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

FIRE EMBLEM

Nuevas opciones

Completa una vez el juego para desbloquear las siguientes nuevas opciones:
Modo difícil, bonus (galería, músicas, etc.) y el modo Héctor.
Completa el modo Héctor en dificultad normal para desbloquear ese mismo modo, pero en difícil.

Personajes ocultos

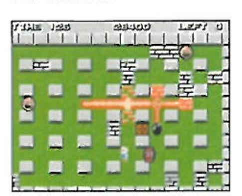
Canas: visita la villa en el capítulo 16x (17x en el modo Héctor).
Erk: habla con él, con Serra, en el capítulo 14.
Farina: solo en el modo Héctor en el capítulo 25, se unirá a ti por 20.000 monedas.
Fiora: habla con ella, con Florina, en el capítulo 18 (19 en el modo Héctor).
Geitz: habla con él, con Dart, en el capítulo 23 (24 Héctor) deberás tener nivel 50 o superior.
Guy: habla con él, con Matthew, en el capítulo 13.
Harken: habla con él, con Eliwood, Héctor o Isadora en el capítulo 25 (27 Héctor) si todos tus hechiceros tienen más experiencia que los guerreros, mirmidones y mercenarios.
Heath: habla con él en el capítulo 21 (22 Héctor).
Jaffar: habla con él, con Nico, en el capítulo 26 (28 en el modo Héctor).
Karel: habla con él, con Lyn, en el capítulo 25 (27 en modo Héctor) si todos tus guerreros, mirmidones y mercenarios tienen más experiencia que tus magos.
Karla: en el capítulo 31x debes tener al guerrero Bartre en nivel 5. Habla con ella, con Bartre.
Legault: habla con él en el capítulo 19 (20 en el modo Héctor).
Lucius: habla con él, con Raven, en el capítulo 16 (17 Héctor).
Nino: habla con ella, con Lyn, en el capítulo 26 (28 en modo Héctor).
Priscilla: visita la parte baja de la izquierda de la villa en el capítulo 14.
Rath: habla con él, con Lyn, en el capítulo 21 (22 en modo Héctor).
Raven: habla con él, con Priscilla, en el capítulo 16 (17 en modo Héctor).
Renault: visita la villa en la esquina noroeste en el capítulo 30 (32 Héctor).
Vaida: habla con ella en el capítulo 27 (29 Héctor) aunque no estará si te la cargas en el capítulo 24 (26 Héctor).
Wallace: habla con él, con Lyn, en el capítulo 23 (24 Héctor) teniendo nivel 49 o superior.



NES CLASSIC BOMBERMAN

Códigos

NMIHPPBPCAFHABDPC
PCH: **nivel 1**
HIJDIJFJDLHFLOPDJDJN
: **nivel 2**
BAJDINANMJGGCPOOL
OLG: **nivel 3**
DJOLBGLGKGJAHIEMN
MNN: **nivel 4**
NMKGDDONMHLCGKKG
KGKJ: **nivel 5**
ABGKKBPHILHFLOPCPC
PC: **nivel 6**
FEBABGLEFLHFLOPCPC
PA: **nivel 7**
HIFEMIIABJGGCPOBABA
N: **nivel 8**
NMEFPHCMNJGGCPOB
ABAF: **nivel 9**
JDGKKBPHILHFLOPGKG
KL: **nivel 10**
HIPCOHCMNLHFLOPEFE
FG: **nivel 11**
ABJDIFJKGGJAHIEPCPC
N: **nivel 12**
JDBABANOLJGGCPODJ
DJF: **nivel 13**
ABNMKNAIHFAJNMMKG
KGF: **nivel 14**
ABIHPGLEFCNNJDBEFE
FN: **nivel 15**
ABABEMKJDAFHABDCP
PCN: **nivel 16**
JDDJOIIOLCNNJDBABOL
H: **nivel 17**
JDNMKLGHILHFLOPGKE
FH: **nivel 18**
DJABEKMPCFAJNMMOL
FEL: **nivel 19**
FEGKKJFNMAFHABDAB
OLN: **nivel 20**
NMKGDDOIHJGGCPON
MIHN: **nivel 21**
NMCPIIIOLFAJNMMGKE
FF: **nivel 22**
NMPCOIIOLCNNJDBBAH
IJ: **nivel 23**
NMGKKEEHILHFLOPPC
GKL: **nivel 24**
HIKGDODCPGJAHIEPCG
KJ: **nivel 25**
ABHIMGLBANCLFEINMI
HH: **nivel 26**
MNGKKDOOLGJAHIEKG
CPC: **nivel 27**
OLDJOIIKGLHFLOPEFLO
L: **nivel 28**
IHJDIKMEFNCLFEINMIHF
: **nivel 29**
IHDJOIIKGLHFLOPMNJD
A: **nivel 30**
DJJDIDOOLFAJNMMEFL
OC: **nivel 31**
IHIHPBPCPNCBOLIHIJD
H: **nivel 32**
OLFEMANMNFADDJMAB
FEF: **nivel 33**
MNDJOODJDHLPPCKBA
MNA: **nivel 34**
DJABEMKMNNCMIHIMN
DJC: **nivel 35**
BADJOIIIHAFDDJDIHOLA
: **nivel 36**
DJFEMPBPCGJKEFEEFB
AC: **nivel 37**
DJKGDIIIHJGBOLOABFE
H: **nivel 38**
DJCPIODFECNOBABABF
EN: **nivel 39**
IHEFPPBGKFAIMNMOLK
GJ: **nivel 40**
IHLOEHCMNNCMIHIIHOL
J: **nivel 41**
DJEFPHCMNJGBOLOAB
FEH: **nivel 42**
MNGKKIIOLGJKEFEKGP
CJ: **nivel 43**
BAPCOMKDJJGBOLODJI
HJ: **nivel 44**
OLNMKDOIHFAIMNMGK
LOF: **nivel 45**
OLIHPMKNMFAIMNMAB
FEH: **nivel 46**
OLABEMKNMCNOBABP
CEFL: **nivel 47**
OLOLBFJGKGJKEFEFEP
CL: **nivel 48**
OLFEMFJGKLHPPCPLO
MNL: **nivel 49**
NMABEKMKGNCLFEIIHF
EL: **nivel 50**



SHINING FORCE

Cartas

Carta de Kane: vence a Kane con Max.
Carta de Bleu: habla con Karin después de vencer a Kane.
Carta yogur: busca un control de caravanas en Pao.
Carta de Dian: en "Pao Pig Pen" dentro de Pao.
Carta de Max: completa el juego.
Carta de Marioneta: Gort debe matar una marioneta.
Carta de Amon: habla con Balbaroy y te la dará.
Carta de Gong: habla con una mujer que está en la choza de Gong.
Carta de Domingo: en la segunda "Pao Pig Pen".
Carta de Vankar: habla con Vankar tres veces en el cuartel general.
Carta de Pelle: habla con Pelle tres veces en el cuartel general.
Carta de Guntz: habla con Guntz tres veces en el cuartel general.
Carta de Narsha: habla con ella muchas veces en el cuartel general.
Carta de Zuika: habla con Zuika frecuentemente en el cuartel general.



NES CLASSIC SUPER MARIO BROS.

Continuar después de un Game Over

Si quieres continuar desde el mundo en el que acabas de cascar, espera a que salga la pantalla de elegir 1 o 2 jugadores. ¿Ya? Pues mantén A pulsado, y dale al Start. Hala, ahí estás otra vez.

Saltar a niveles 6, 7 y 8

En el mundo 4-2, después de saltar por unas plataformas móviles, verás una plataforma formada por 3 bloques. Sitúate debajo del bloque de la izquierda y muévete a la izquierda un poco más, hasta estar en el siguiente baldosín del suelo. Ahora salta y aparecerá un bloque oculto. Recuerda no saltar bajo el bloque de la izquierda, o saldría un bloque oculto que te impediría terminar el truco. Salta también estando bajo el segundo bloque (el central) y después bajo el tercero; aparecerán otros 2 bloques ocultos. Ahora súbete en estos bloques ocultos, por la derecha, y rompe los bloques del principio, a los que no llegabas. Uno de ellos no se romperá, sino que aparecerá una planta. Trepa por ella y llegarás a un área repleta de monedas, desde la que podrás acceder a los mundos 6, 7 y 8.



NES CLASSIC THE LEGEND OF ZELDA

Empezar en la segunda búsqueda

Empieza una nueva partida y en el nombre de tu personaje tienes que escribir "Zelda". Ahora empezarás desde la segunda búsqueda directamente.

SHINING SOUL 2

Modo de sonido:

En la pantalla de "Sega", pulsa: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, derecha, abajo, izquierda. Deberías oir un sonidito que te hace saber que el truco ha funcionado. Ahora, en la pantalla de título, mantén presionado Start y, sin soltar, presiona A y ya tienes nuevo modo.

CT SPECIAL FORCES 3: BIOTERROR



Passwords para todos los niveles

Nivel 1-2	5073
Nivel 2-1	1427
Nivel 2-2	2438
Nivel 2-3	7961
Nivel 2-4	8721
Nivel 3-1	5986
Nivel 3-2	2157
Nivel 3-3	4796
Nivel 3-4	3496
Nivel 3-5	1592
Nivel 3-6	4168
Nivel 3-7	1364
Nivel 4-1	7569
Nivel 4-2	9108
Nivel 4-3	6124
Nivel 4-4	7234
Nivel 4-5	6820
Nivel 5-1	2394
Nivel 5-2	4256
Nivel 5-3	0842

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE NINTENDO ACCIÓN

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99 € + gastos de envío*

Nº 129



N.A.: Review gigante de «Pokémon Rubí y Zafiro».
Revista Pokémon: 50 estrategias para Rubí y Zafiro.
Póster: Los 200 Pokémon de Rubí y Zafiro.

Nº 130



N.A.: Guía completa «Dragon Ball Legacy of Goku 2».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona suroeste.

Nº 131



N.A.: Guía paso a paso de «DKC» de GB Advance.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona noroeste.

Nº 132



N.A.: Guías de «Zelda Wind Waker» y «DKC».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona noreste.

Nº 133



N.A.: Guía para llegar al final de «Golden Sun 2».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona sureste.

Nº 134



N.A.: Guías con todos los golpes de «Soul Calibur 2».
Revista Pokémon: Guía «Pokémon Pinball».
Póster: Fichas con datos de los 200 Pokémon.

Nº 135



N.A.: Guía paso a paso de «Star Wars Rebel Strike».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Calendario 2004 de Final Fantasy y Pokémon.

Nº 136



N.A.: Guía completa «Final Fantasy Tactics Advance».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Imagen y datos de Final Fantasy.

Nº 137



N.A.: Guía con mapas de «Mario Kart DD!!».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.

Nº 138



N.A.: Guía completa «FF Crystal Chronicles».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.

Nº 139



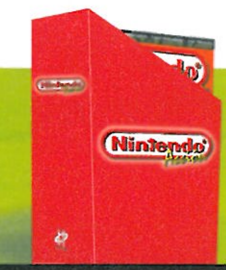
N.A.: Guía completa «Metal Gear Solid: TTS».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.

Nº 140



N.A.: Guía de Pokémon Colosseum.
Revista Pokémon: Guía de recorrido de Rubí/Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



Y si quieres tener tus ejemplares de Nintendo Acción a mano, consigue tu archivador por sólo 9€, con gastos de envío incluidos.

REVISTA OFICIAL



Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

Mario vuelve a rolear con un juego de aspecto **adorable**



- GAMECUBE
- DICIEMBRE
- NINTENDO
- RPG ACCIÓN

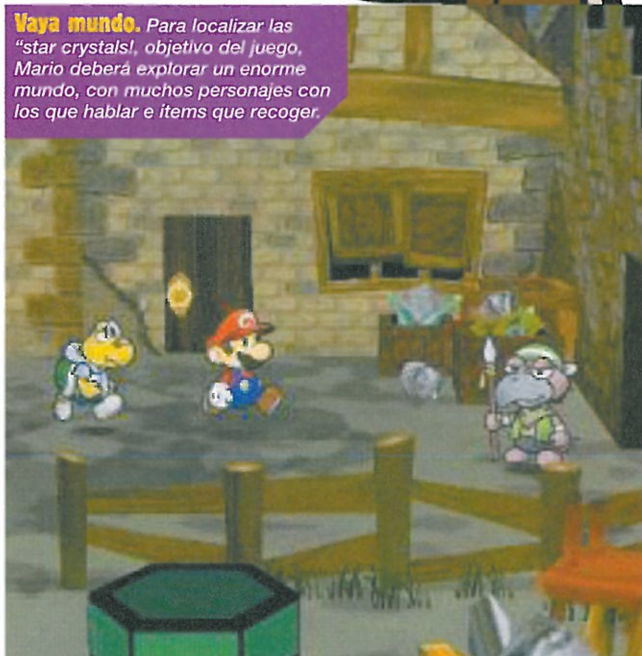
PAPER MARIO 2

La versión de N64 rompió moldes. ¿Lo jugaste? Si has dicho sí, en esta nueva entrega te espera algo parecido pero con un nivel técnico mucho más ambicioso. Si la respuesta fue no, quizá no sepas que «PM2» es un RPG de acción, con exploración y batallas por turnos que transcurre por un bellísimo mundo, tomado de las aventuras de Mario. A pesar de su aspecto 3D, el desarrollo será en 2D, y tendrá una buena dosis de diálogos, situaciones divertidas y minijuegos estilo «Wario Ware». ¡Genial!

EXCLUSIVO GAMECUBE



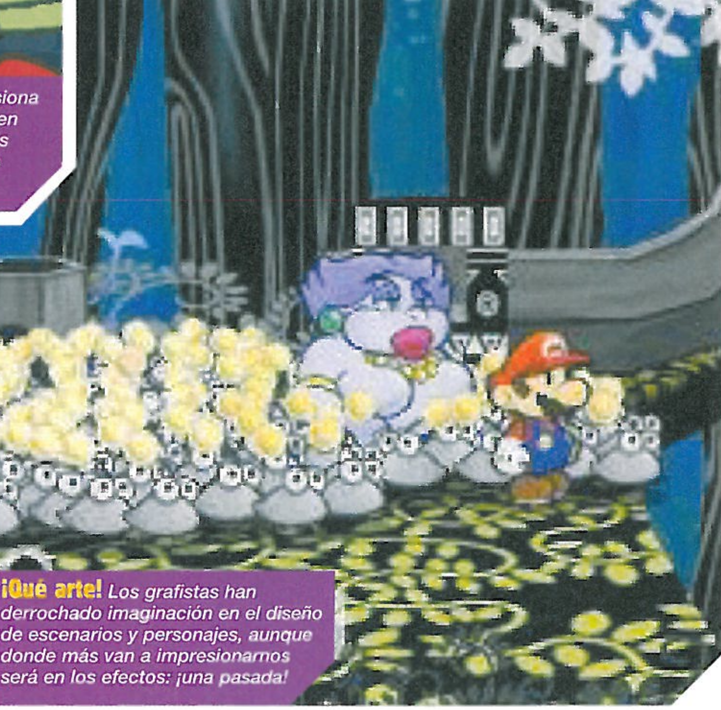
¡¡Haaaalaaaa!! ¿A que impresiona el tamaño del chaval? Pues sí, en esta aventura algunos enemigos serán tamaño XL, y necesitarás mucha ayuda para derrotarlos.



Vaya mundo. Para localizar las "star crystals!, objetivo del juego, Mario deberá explorar un enorme mundo, con muchos personajes con los que hablar e items que recoger.



Vaya trasto. El juego estará lleno de sorpresas. Desde extrañas maquinarias de transporte a cuevas que comunicarán diferentes sitios. ¡¡A explorar!!



¡Qué arte! Los grafistas han derrochado imaginación en el diseño de escenarios y personajes, aunque donde más van a impresionarnos será en los efectos: ¡una pasada!



Peach, otra vez *Claro, ella será el motivo de nuestra búsqueda. Alguien la ha secuestrado porque sabía demasiado sobre los poderes de las "star crystals".*

Dando fuerte. *¿No sabías que esta vez los combates serán más interactivos? Sí, habrá que pulsar botones en el momento adecuado para lograr un golpe más poderoso.*

BUSCANDO A PEACH, MARIO SE SUMERGIRÁ EN UN UNIVERSO SORPRENDENTE, DE BUEN RPG Y DETALLES GRÁFICOS.

¡¡Cuántos hay!! *Se acaba de batir el récord mundial de enemigos en pantalla. Esto sí que parece una marabunta... y encima de calaveras.*

Todos juntos. *Una panda de amigos (a los que no controlaremos) se sumará al grupo. Con ellos podremos acceder a zonas ocultas y vencer a algunos jefes finales.*

Las ediciones del **renacimiento Pokémon** en GBA.

- GB ADVANCE
- OCTUBRE
- NINTENDO
- RPG

POKéMON ROJO Y VERDE

¡Sí, claro que habrá nueva edición Pokémon! Todo el mundo sabe desde hace meses que será muy especial, ya que el argumento será muy parecido al que nos ofreció Rojo/Azul en GameBoy. ¡Ya veréis qué emoción se siente jugando como Ash Ketchum, el protagonista de la serie de dibujos! Pero tendrá novedades, claro, ¿o acaso no se nota que gráficamente ha evolucionado una barbaridad? Y hablando de barbaridades, el juego incluirá el adaptador Wireless, para interactuar con hasta 40 entrenadores más... ¡y sin cables de por medio!



¡Cuidado con el césped! *¡Y "no pisen el perro", ¿no?! Pues, un perro no, pero en los céspedes de V/R "pisaremos" Pokémon como Weedle o Kakuna, que no están en R/Z.*



Los nuevos combates. *Además de gráficos a la altura de GBA, algunos Pokémon lucirán espectaculares ataques como "Rock Tomb" (el juego saldrá en castellano, tranquilos).*



¡Vente al centro! *Porque, además de curar tus Pokémon y admirar lo bonito que es, será aquí donde podrás conectar con gente mediante el Wireless.*



¡Brock, colega! *No, no lo puedes llamar así porque el amigo Brock, en Verde/Rojo, será líder de gimnasio. ¿De dónde creías que venía el argumento de la serie de TV?*



¡Yo me vuelvo al pueblo! *¡"Posala", ya "pués" tirar "p'alante"! Porque con el mapa de Kanto de V/R tendrás la mar de clarito cómo llegar a cualquier lugar.*

¡Eso es la Liga Pokémon! *¡Pues sí, has acertado! Los gráficos serán muy parecidos a Rubí y Zafiro, por eso muchos entornos y edificios tendrán un aspecto similar.*

CON «POKéMON VERDE HOJA/ ROJO FUEGO» DESCUBRIRÁS EL MUNDO DE KANTO Y CONOCERÁS A OAK, ASH, MISTY...

¡Eh, el museo! *¿Lo recuerdas? Eso es que jugaste a Rojo/Azul. Pero no olvides que en R/V habrá muchas sorpresas, incluso para el entrenador más experto.*

¿Una chica retando a Gary? *¡Es verdad! A Gary, el nieto de Oak, ya lo conocíamos, pero ella ¡es una nueva entrenadora! Su nombre lo elegirás tú pero, de momento, llámala June.*

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.e

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

POKéMON, DS, GOLDEN SUN... ¡DE TODO!

? ¿Qué tal nintenderos? ¿Cómo os va? Me llamo Alberto y tengo unas cuantas preguntas que hacen que me despierte cada noche con sudores fríos. Allá van:

1. **¿Van a salir nuevos juegos Pokemon para Game Boy Advance además de los rojo y azul?**
2. **¿Qué juegos de coches saldrán a la venta próximamente para GBA?**
3. **¿Para cuándo tendremos la nueva consola Nintendo DS?**
4. **¿Habrá nuevo Golden Sun?**

Gracias N. A. Un saludo a todos los que colaboran en la realización de la revista.

Alberto. E.mail.

! NA. Alberto, qué tal. No queremos que sufras, hombre, así que ahí va todo lo que sabemos. De Pokémon es fácil contestarte: seguro que sí. De hecho, una prestigiosa revista japonesa ha comentado que hay nuevos proyectos que verán la luz muy pronto. ¡Hurra! En cuestión de nuevos "motores" para tu portátil, apunta «Need for Speed Underground 2». Y sobre la Nintendo DS, la información que manejamos habla de un posible lanzamiento en primavera de 2005, con llegada a USA en diciembre de este año. Por supuesto tendrá juegos específicos, claro, como los que te hemos enseñado en el reportaje especial. Finalmente, la pregunta del siglo. No hay noticias de un posible «Golden Sun 3», ni tampoco se ha presentado en el E3. Pero nosotros no lo hemos descartado. Es una saga de éxito, y en Nintendo saben lo que funciona. Un saludo para ti también de parte de todos.

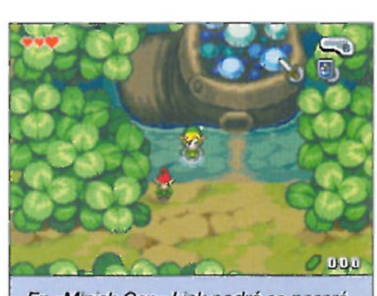


LOS NUEVOS ZELDA

? Hola amigos. Primero os quiero felicitar por la revista, que mola un montón. Os quiero preguntar esto: ¿van a sacar algún nuevo Zelda para GBA?, ¿habrá otro Four Swords? Estoy pensando en comprarme la GameCube, ¿me recomendáis que la compre solo o con pack?

Pelayo Choya. Vitoria.

! NA. Claro que habrá Zelda, hombre, y ya verás que llegarán unos cuantos. Empezamos por el de Advance. La nueva aventura de Link para la portátil se ha presentado en el E3 y su nombre (provisional) es «The Legend of Zelda: the minish cap». Aquí el objetivo de Link será reunir unas reliquias mágicas que están esparcidas en pedacititos muy, muy pequeños por el mundo. Para recuperarlos contará con el "minish cap" (un sombrero reductor) que le convertirá en diminuto, un héroe de tamaño microscópico, y así podrá ayudar a la gente "minish", que está en grave peligro. Link podrá pasar de su tamaño normal al "reducido" para resolver los puzzles, las mazmorras y los combates que haga falta. Y habrá unos cuantos, seguro. El juego se espera para noviembre en Europa y será compatible con cable link y adaptador wireless. De «Four Swords», el otro Zelda de tu pregunta, llegará a GameCube antes de final de año. Sabrás que se juega con GBA, ¿no? Pues sí, porque parte de la acción transcurrirá en la pantalla de la tele y parte en la de tu GBA. Y también sabrás que participan cuatro jugadores, y que se trata de competir y también de colaborar; que tendrá vista aérea, que los gráficos serán muy vivos y sencillotes, y que promete diversión



En «Minish Cap» Link podrá se pasará gran parte del tiempo reducido a la mínima expresión. ¡Como un diminuto!

LA CARTA DEL MES

EL SECRETO DE ZELDA

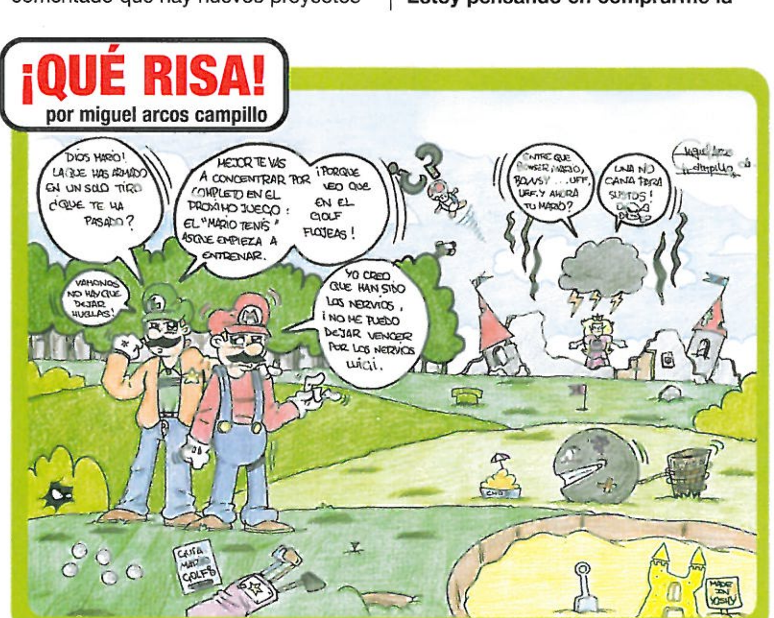
? Hola N.A. El nuevo Zelda de GameCube me ha dejado flipado. ¿Podéis contarme por favor algo sobre su argumento?

Dionisio Fernández. Madrid.

! NA. Desde luego es la pregunta del mes, Dioni. Pero ni Miyamoto ni Enji Aonuma, productor de la saga Zelda, están dispuestos a responderla. El secretismo que guardan sobre el juego es tremendo. Se dice que podría ser una "precuela" de «Wind Waker», y situarse entre «Ocarina of Time» y este; en todo caso seguro que será el desafío más grande al que se enfrentará Link. A juzgar por las imágenes del vídeo que se proyectó, con monstruosas criaturas y escenas de combate, la acción del juego podría girar alrededor de una gran batalla en la que Link tendrá mucho que decir. A ver si Miyamoto se "estira" un poco y podemos ir conociendo nuevos detalles de su esperada criatura.

¡QUÉ RISA!

por miguel arcos campillo



eterna. Finalmente, nuestra apuesta sobre si comprar pak o no es clara: pak, por supuesto. Y si te mola Pokémon, nada mejor que el nuevo Megapak Colosseum, que además de un juego flipante, incluye una tarjeta de memoria 251, un cable GBA-GC y el juego exclusivo «Pokémon BOX« para tu CUBE. Todo por 160 Euros.

GEIST, KONG Y FIFA 2005

Qué tal, amigos. Soy un buen nintendero, de los de toda la vida. Os compro cada mes y me gusta mucho la revista. Espero que podáis solucionarme estas dudas.

1. **No encuentro el Manual del Entrenador Pokémon en ningún quiosco. ¿Qué puedo hacer?**
2. **He oído decir que «FIFA 2004» será el último de la saga, ¿es cierto?**
3. **¿Qué hay de verdad en los rumores sobre un Perfect Dark para GameCube?**

Carlos Gil. E-mail.

NA. Aprovechamos tu pregunta para responder a todos los que estéis interesados por haceros con números atrasados de guías y revistas. Este servicio se ha puesto en marcha hace un par de meses y es exclusivamente a través de Internet. La dirección donde debéis entrar es: **www.hobbypress.es/atrasados,** y una



«Geist» será la próxima sensación para GameCube, un juegazo de acción 3D con muchos puzzles.

vez dentro simplemente pincháis en la revista que queráis. Vale, hecho. Siguiente. ¿«FIFA 2004» el último de la saga? Qué va, hombre. EASports ya prepara la entrega 2005, que estará lista en octubre para CUBE y GBA. ¡Vas a alucinar con todas las novedades que incluirá! Para terminar, olvídate de «Perfect Dark». Tendremos algo mejor, tranquilo. Se llama «Geist», lo presenta Nintendo y será una buena combinación de acción y puzzles. Estará listo en navidades, así que habrá tiempo de seguir hablando de él.

MARIO 128... ¿PARA DS, N5 o GC?

Hola amigos de NA. Me llamo Eduardo Cuñarro, soy de Vigo y os llevo leyendo desde el número 1. Bueno, tengo una serie de dudas que espero que me contesteis.

1. **Ahora que Animal Crossing tiene fecha de llegada, ¿también saldrá «Harvest Moon»?**
2. **¿Qué pasa con «Driver 3», que unos dicen que sale y otros que no lo tendremos?**
3. **En el E3 se habló algo de «Mario 128», ¿sabéis algo nuevo o se lo guardan para la feria japonesa?**

Eduardo Cuñarro. Vigo.

NA. Las dos primeras te las respondemos a toda mecha. «Harvest Moon», no. «Driver 3», tampoco. Sobre «Mario 128» hay algo más que decir. Según Miyamoto, «Mario 128» está siendo "testado" en diferentes plataformas para ver cuál se adapta mejor a las revolucionarias ideas que el gurú de Nintendo está planteando para el juego. Los resultados del test dirán si tendremos «Mario 128» en Nintendo DS, GameCube o en N5. Pero bueno, algo queda claro: ¡hay juego!



ROL + INTERNET, MENUDO COCTEL

Hola nintenderos, me llamo José Antonio y soy de Lucena, en Córdoba. Tengo 16 años y soy un fiel seguidor de Nintendo. Quiero felicitaros por vuestro excelente trabajo y haceros unas preguntas.

1. **¿Se sabe cuándo llegará a España «Resident Evil 4»? Me muero de ganas de probarlo.**
2. **¿Me podríais decir qué juegos hay disponibles con conexión a Internet? Yo sólo he visto «Phantasy Star».**
3. **¿Saldrá el remake de «Resident Evil 1» en Player Choice?**
4. **¿Cuándo saldrá en España «Zelda Wind Waker 2»?**
5. **¿Qué RPG, además de «Pokémon Colosseum» y «Final Fantasy» me recomendáis?**
6. **¿Qué buenos juegos de Rol van a salir en GC?**
7. **¿Y por último, es cierto lo que he oído de que N5 no tendrá conexión a Internet?**

José Antonio Rodríguez. Córdoba.



Aún no está claro si finalmente llegará a España la nueva entrega de «Phantasy Star Online» para GC.

NA. Hola J. A.. Encantados de responderte. Vamos a ello. «Resident Evil 4» saldrá en 2005 en todo el mundo según las últimas noticias. Mínimo en primavera. No hay ídem (o sea, noticias) sobre «Resident Evil» en serie (barata) Player Choice. Pero nosotros no lo descartaríamos. Respecto a la conexión a Internet, ya sabes cómo enfoca Nintendo ese tema, lo que opina de él. Ha salido «Phantasy Star», pero casi como un experimento. Aunque pronto verá la luz «Phantasy Star III», su continuación, también con juego online. De todas formas, si te has comprado el adaptador de banda ancha, tranqui porque le vas a sacar partido. Con la opción de "linkar" hasta cuatro GameCube a través de la red LAN, podrás disfrutar de juego multi en «Mario Kart DD», «1080 Avalanche» o «Kirby´s Air Ride». Y si crees que Nintendo no va a apostar fuerte por Internet en su N5, estás equivocado. ¿Has visto las posibilidades de juego que trae Nintendo DS? Pues imagínate lo que puede plantear con su siguiente máquina... Terminamos con el asunto del Rol. Se nos ocurre añadir a tu lista «Zelda Wind Waker» (aunque es más en plan acción) y alguna aventura interesante como «Beyond Good & Evil». Si quieres un candidato de futuro, apunta «Fire Emblem» de GC.

P+R
(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿SOUL CALIBUR 2 EN PLAYER CHOICE?
De momento no. Y no habrá más Player Choice este verano.

¿TENDREMOS NUEVOS JUEGOS DE MATRIX?
En Atari aseguran que trabajan en dos nuevos juegos, y que podría haber un tercero para la nueva generación de consolas.

¿QUÉ SE SABE DE UN POSIBLE ZELDA PARA DS?
Que Enji Aonuma, el productor de Zelda, lo ha confirmado oficialmente.

¿ALGO NUEVO DE VIRTUA FIGHTER GENERATION?
Sí, que Sega lo lanza para GameCube el día 26 de agosto en Japón.

¿NES CLASSICS TAMBIÉN EN GAMECUBE?
Pues de momento no hay nada, pero sería una idea estupenda.

¿ES CIERTO QUE HABRÁ SORPRESA EN «MARIO PARTY 6» DE GAMECUBE?
Pues sí, resulta que ¡¡podremos jugar sin mandos de control!!

EL ARTISTA DEL MES



David Martínez Costas, de Cangas, en Pontevedra, cómo te admiramos, chaval.

¡UN WARIO WARE PARA TI!
Y EL MES QUE VIENE, LLÉVATE OTRO WARIO WARE DE GC

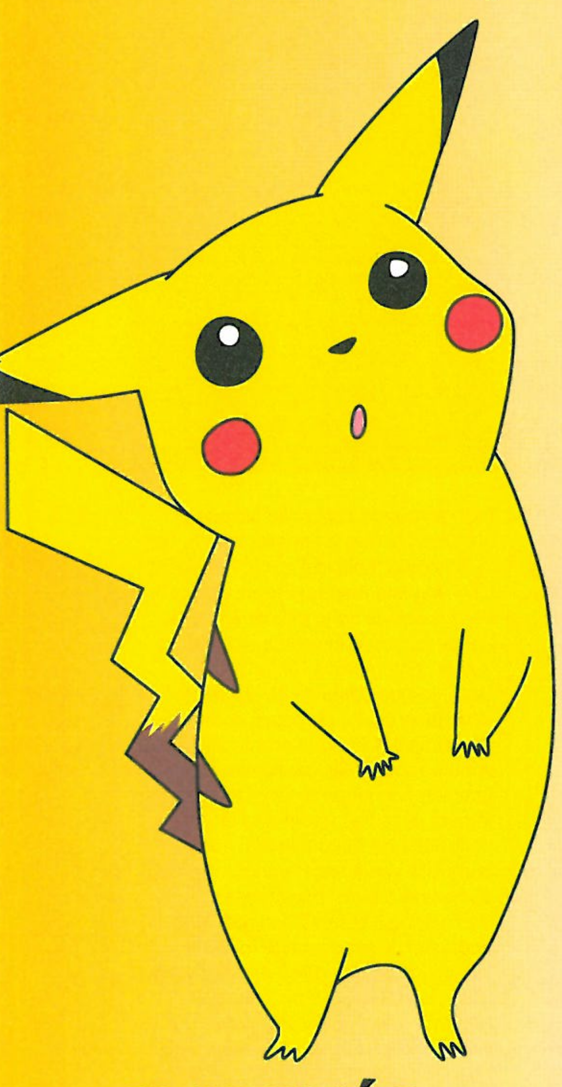
EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡ESTO VA A SER SONADO!

¡¡El mes que viene vamos de cumpleaños!! ¿Te apuntas?

EL POKéMONAZO

El próximo número tenemos dos bombazos preparados para vosotros. Un superconcurso con premios flipantes, y la primera preview de Pokémon Rojo y Verde.



• ¡¡CELEBRAMOS 50 NÚMEROS!!



Estamos preparando un concurso genial, con regalos increíbles para festejar los 50 números de la Revista Pokémon.

• POKéMON ROJO Y VERDE

Te vamos a contar todos los detalles sobre el próximo éxito Pokémon. ¡¡No te lo pierdas, sólo aquí tendrás la preview más esperada!!

Y ADEMÁS...

- **Guía Pokémon Colosseum.** Tercera entrega con nuevas pistas y claves para que no se te resista ni un Pokémon oscuro.
- **Avalancha de novedades.** Sí, eso, tan guays como Animal Crossing, Donkey Konga, Splinter Cell Pandora, Second Sight, Catwoman...

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Angel Luis Guerrero, Aleix Ibars, Héctor Domínguez, Álvaro Pulido, Juan Pablo Ordóñez, Javier Salazar, Sergio Llorente, Fco. Javier Sánchez



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



www.moviluniverso.com

LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL

Llamanos!!! Atención al cliente Telf: 902 01 30 16
Horario de at.cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.

Fondos a color en tu movil

Envía WAP33 + espacio + codigo de la foto elegida al 7494

ej: WAP33 36904(imagen pucca) al 7494

puedes llamar al 806 41 69 90



Descargate la última imagen de Harry Potter

35538



35493 35497 35489



35541 37208 35440



36039 36283 36034














36170 35937 37489 36648 36524 36213 36215 36455 38879 36613 35492

2 llamadas perdidas de Bin Laden Llamar

36232 36525 36635 45007 36155 36337 35955 37607 35230 36326

3 llamadas perdidas estamos buscándolas Encontrar

37030 37715 37492 36103 37366 37219 45015 35365 37683 37810












+18

I LOVE YOU

44019 35559 37177 37609 36244 35546 37795 35989 35935 36523

35332 36927 36448 36329 38878 36518 37131 37768 37442 35427

Animaciones



telma rubias andy peter amanda



nena pablo lucas anim153 kike



BUSCADORES encuentra lo q buscas y descargatelo al movil

JUEGOS Envía JAVA34 +espacio +categoria del juego al 7808







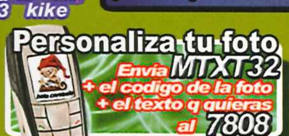


36246 35471 36236 35980 35542 38876 35568



Regala un fondo a quien tu quieras

solo tienes q especificar el numero de movil de tu amigo en el proceso de descarga de la imagen mandando el mensaje al WAP33 al 7494



Personaliza tu foto

Envía MTXT32 + el codigo de la foto + el texto q quieras al 7808



ESPECIAL PUCCA

36904 36901 36483 36903 35501 37275 36618 37274

Polifonicos

Pon el tono que siempre has querido en tu movil

Buscatonos envía TONOS97 + un espacio y una palabra al 7494 para la búsqueda

Envía TONOS97 + un espacio y el código del tono al 7494 o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

Música : Top 20

84680	Dragostea din tei	O-zone/haiducii
84760	Obsesion	Aventura
84267	Buleria	David Bisbal
84440	El señor de los anillos	Tema principal
82652	Fiesta Pagana	Mago de Oz
83808	Himno de España	Himno
84446	Cara al sol	Himno
84519	Left outside alone	Anastacia
82172	Barcelona	Himno oficial
84520	Oye el boom	David Bisbal
80017	Mision Imposible	Film
84652	My band	D12 & Eminem
84252	Hey ya	Outkast
80025	The Simpsons	Theme
84428	Asturias	Melendi
83188	Real Madrid	Himno oficial
84068	Du hast	Rammstein
84432	Fuente de energia	Estopa
80726	No woman no cry	Bob Marley
84094	Himno de riego	Republica

Música : Novedades

84689	King of love	Thomas Anders
84687	La brisa	Queco
84685	Last to know	Pink
84684	Me derrumbo	David Bisbal
84683	Fuck it (I don´t want you back)	Eamon
84681	Take your mama	Scissor sisters
84679	Perros	Paulina Rubio
84678	Permitame señora	David Bisbal
84677	Build a bridge	Limp Bizkit
84673	Feelin in the same way	Norah Jones

Música : Lo+Pedidos

80095	South Park	Theme
84266	May it be	El señor de los anillos
83884	El principe de Bel air	Television
83858	Alive	Sonique
83836	Heidi	Televisión
83837	Cocacola	Anuncio
81687	Puedes contar conmigo	La oreja de Van Gogh
84213	Tequila	Cafe Quijano
84206	Moon river	Desayuno con diamantes
84518	First day of my life	The Rasmus
84523	One love	Prodigy
84045	Bad day	Rem
83905	Out of space	The Prodigy
80023	Austin Powers	Theme

Música : Cine-Tv

84067	El Exorcista	cine
80143	La Pantera rosa	Theme
83883	Fraggle Rock	Television
84064	Darth Vader Marcha imperial	Star Wars
80096	Pulp Fiction	Film
80044	Rocky	Film
80108	Benny Hill	Theme
80125	Mortal Kombat	Film
84433	Nos vamos a la cama	Los lunis
83658	Star Wars	John Williams
83834	La abeja maya	Televisión
80091	20th Century Fox	Film
84437	Shin Chan	Sinosuke
84207	El Padrino	Cine
80174	Expediente X	Television
80065	Friends	Theme
84434	Estas despedido	Anuncio Cocacola
80014	James Bond	Film
80043	The Terminator	Film
84759	Gladiator	Cine
80024	The Matrix	Film
84724	El bueno, el malo y el feo	Henri Mancini
80074	El equipo A	Theme
80131	Buffy Cazavampiros	Theme

Música : Disco-Tecno

84203	Dos gardenias	Latin lovers
80056	Insomnia	Faithless
83814	Satisfaction	Benny Benassi
84226	Cafe del mar	Energy 52
83228	Samba Adagio	Safri Duo
84201	Voglio vederti danzare	Prezioso
80093	Equador	Sash
83675	Flight 673	DJ Tiesto
80067	Belissima	DJ Quicksilver
83786	Desenchantee	Kate Ryan
83863	Fallin high	Safri Duo
80642	Enjoy the silence	Depeche Mode
81664	Children	Robert Miles
80041	Heaven	DJ Sammy feat. Yaron
83580	Weekend	Scooter
83661	Axel F 2003	DJ Murphy Brown
84572	Infected	Barthezz

Música : Himnos

83809	Guardia Civil	Himno
82123	Athletic De Bilbao	Himno oficial
82124	Atletico De Madrid	Himno oficial
84489	Els segadors	Himno
84490	Asturias patria querida	Himno Asturias
84436	Centenario Real Madrid	Himnos
83477	Himno de Valencia	Comunidad Valenciana
84494	La internacional	Himno
82190	Betis	Himno oficial
83258	Sevilla F.C.	Himno oficial
84362	Champions League	Himno
84487	We are the champions	Queen
84793	A por ellos	Futbol
84492	Himno de Galicia	Himno

Música : Pop-Rock

80239	Final Countdown	Europe
83584	Bring me to life	Evanescence
80293	Its my life	Bon Jovi
84204	In the shadows	The Rasmus
83662	Crazy in love	Beyonce & Jay Z
84822	Opa opa	Despina Vandi
80472	Every breath you take	The Police
80062	In The End	Linkin Park
84061	Shut up	Black eyed peas
84675	Summer sunshine	The Corrs
83918	Where is the love	Black eyed peas
84211	Hit that	The Offspring
80217	Satisfaction	Rolling Stones
83885	Numb	Linkin Park
84248	Losing my religion	REM
84721	Where are we running?	Lenny Kravitz
84421	With or without you	U2
80078	Billy Jean	Michael Jackson
84247	Feel	Robbie Williams
80831	Jammin	Bob Marley
84364	Toxic	Britney Spears
84215	Baby boy	Beyonce
83805	Everybodys fool	Evanescence

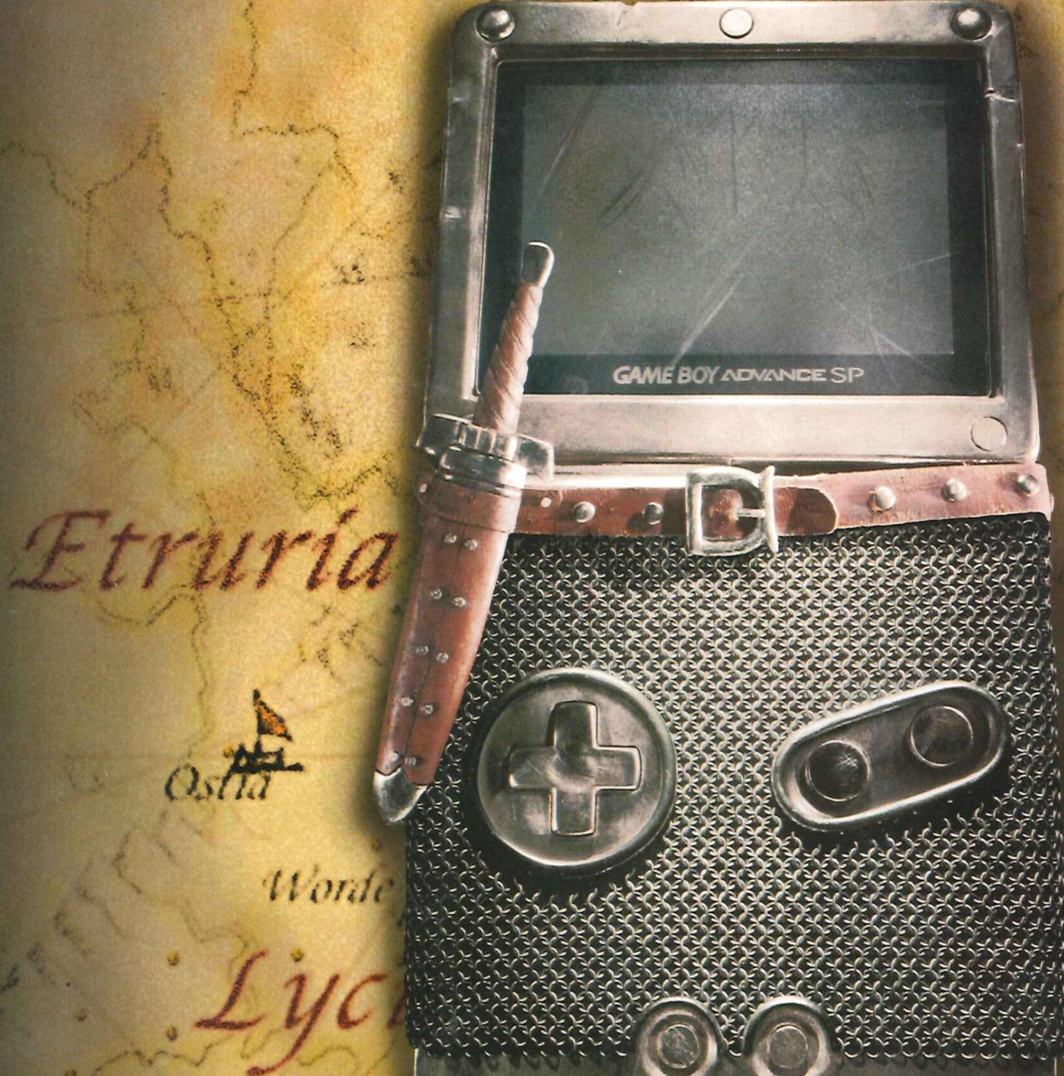
Música : Españolas

84720	Lola	Pastora
82380	Dame Veneno	Los Chunguitos
84090	Tengo	Queco
83796	La madre de Jose	El canto del loco
82935	Noches de bohemia	Navajita Plateá
84744	Malo	Bebe
83849	Molinos de viento	Mago de Oz
84216	La costa del silencio	Mago de Oz
82886	Ni más, ni menos	Los Chichos
84426	Abre tu mente	Merche
84034	Uno mas uno son siete	Fran Perea
84531	La chica de la habitacion de al lado	Fran Perea
83856	20 de enero	La oreja de Van Gogh
84734	Insoportable	El canto del loco
82740	Maldito Duende	Héroes Del Silencio
83599	Papi chulo	El chombo
83902	Son de amores	Andy y Lucas
84826	Dale don dale	Don Omar
84500	Te quise tanto	Paulina Rubio
84731	La vida al reves	Fran Perea
84057	En tu cruz me clavaste	Chenoa
82284	Color Esperanza	Diego Torres
82430	Devuélveme la Vida	Antonio Orozco
82004	A Dios le pido	Juanes

Sonidos Reales

77073	Football marching band song	77005	Sonido THX
77080	Indios americanos	77052	Erupto bruto
77107	Louis Amstrong	77053	Estornudo
77104	Musica de circo	77054	Hello!
77097	Música militar americana	77056	Niño llorando
77092	Opera	77057	Niño llorando 2
77101	The entertainer	77058	Pedo
77105	Toque militar	77091	Risa de Thriller
77000	20th Century Fox	77059	Risa malvada

A SUS ÓRDENES, MILORD







De los creadores del galardonado Advance Wars llega una épica mezcla de estrategia y aventura. Conduce a tus caballeros, mercenarios y magos a la batalla. Haz valer tus derechos al trono. Debes planificar bien la estrategia de la campaña militar si quieres salir victorioso. El campo de batalla te espera, ponte al frente de tus tropas, caballero.

FIRE EMBLEM

Sólo para Game Boy Advance



GAME BOY ADVANCE SP™

www.nintendo.es

NINTENDO EN MOVIPLAYA2004

Este verano, ¿sabes dónde probar nuevas consolas, espectaculares juegos o conocer los últimos trucos? Entérate en:

www.nintendoplaya.com